

OK PC
995 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año IV • Nº 44
Inluye dos CD-ROM con demos y la solución de Star Trek: the Next Generation
Time Gate
The 11th Hour
Wing Commander IV
The Dig
Cyberia 2
Darkseed II
WARHAMMER
GANA UN VIAJE A LAS CANARIAS
8 414090 201261 00044
MP MULTIPRESS S.A.

E D I T O R I A L



NUESTRA PORTADA

Las épicas batallas entre las razas del bien y las de la oscuridad han sido perfectamente reflejadas en Warhammer, un juego que ha merecido no sólo ocupar nuestra portada de este mes, sino también el disco duro de nuestro ordenador.

UN NUEVO GENERO

En los últimos meses hemos visto cómo nace un nuevo género y cómo, gracias a los nuevos interfaces, va ganando adeptos poco a poco.

Juegos como *Command & Conquer* demuestran que la estrategia puede ser tan divertida como cualquier otro juego y las ventas en el mercado así lo avalan.

Wharhammer es la transformación de un excelente juego de mesa al entorno del PC y pertenece a un nuevo género que cada día nos trae más alegrías. El éxito de esta nueva generación de juegos se debe a la exquisita mezcla entre la estrategia de campo y la necesidad de una rápida respuesta como en los mejores arcade. Estamos seguros de que juegos, de los que su primer exponente lo encontramos en *Warcraft*, como *Wharhammer* van a crear escuela y seguro que en breve os anunciamos las segundas partes de productos tan famosos como *Warcraft*, *Command & Conquer* o el propio *Wharhammer*.

Este mes hemos realizado un nuevo esfuerzo en base a las sugerencias por carta de nuestros lectores y por eso hemos mejorado el interface de la solución multimedia del segundo CD-ROM. Esta solución os ofrece un desglose de personajes, lugares (mapas) y objetos, así como unas estupendas secuencias de vídeo con las partes más difíciles del juego y es que alguien creo el famoso refrán de "Una imagen vale más que mil palabras", y lo dijo con mucha razón.

En nuestro afán de superación también nos hemos incorporado a las autopistas de la información y ahora podrás encontrar los mejor de nuestra publicación en Teleline. Si quieres contactar con nosotros por correo electrónico, puedes utilizar la dirección:

OKPC@teleline.es

Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: Julián Pérez, José Villalba Medina, Fernando Pertierra, Carlos Arias, "Alan Wilder", "Gengis Khan", "Athenea" y Luis Gallego.
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Publicidad: Comercial de Medios de Comunicación, S.L. C/ Francisco de Rojas, 5, 4ª oficina 1. 28010 Madrid. Tels.: (91)447 55 53/59 62. Fax: (91)447 67 70.
Director comercial: Miguel Bendito.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3ª. 08011 Barcelona. Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.
Es una publicación de:

MP MULTIPRESS S.A.
Gerente general: Eusebio San Martín Muñoz.
Director editorial y producción: Gregorio Goñi.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Redacción, administración y suscripciones: C/ Alberto Alcocer, 5, 1º dcha. Tel.: (91) 350 52 14 - Fax: (91) 350 60 02
Fotomecánica: Fototrama
Imprime: Rivadeneyra.
Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain III-96.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.

Distribución en América: Iberoamericana Ediciones, S.A. C/Libertad Nº 517 Santiago (Chile). Tel.: (562) 681 82 40, Fax (562) 681 10 12
Importador exclusivo para Mexico: C.A.D.E., S.A. de C.V. C/Castilla Nº266. D.P.:03400 México D.F. Tel.: (525) 696 27 37
Canarias, Ceuta y Melilla 995 Ptas.

SUMARIO

DOS CD-ROM REPLETOS DE SORPRESAS

Este mes incluímos en nuestro primer CD-ROM el segundo especial de la distribuidora española Proein, S.A. que incluye entre otras cosas las demos de *Chronomaster*, *Tekwar*, *SU-27* y los vídeos de *Magic the Gathering* y *Formula 1 Grand Prix 2*. Nuestro segundo CD-ROM contiene la solución multimedia interactiva de la aventura gráfica *Star Trek: The Next Generation*, en la cual os relatamos todos los trucos, acciones a seguir y objetos a utilizar hasta alcanzar el ansiado final.

OK PC Preview-CD Pág. 18



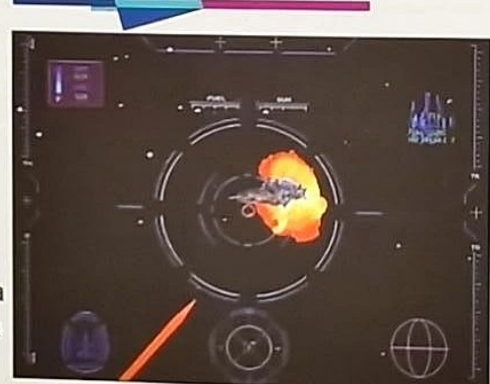
MEGAMAN X

Desde las videoconsolas de 16 bits llega este impresionante juego de plataformas que nos narra las aventuras de un androide que tendrá que acabar con la organización Sigma.

WING COMMANDER IV

OK PC Pasarela Pág. 42

Des pués de la guerra contra los kilrathi, la Confederación se enfrenta a una nueva y más peligrosa amenaza, la lucha entre los humanos por la conquista de la galaxia.



EN ESTE NUMERO

FLASHES

■ GCI Distribución firma un acuerdo con Logitech. Entre los productos que serán distribuidos se encuentran ratones, trackballs, joysticks y gamepads.

■ Aparecen nuevas tarjetas *Value Series 100* de Intel, con memoria Flash PCMCIA y más económicas.

■ Los entusiastas de la fotografía están de suerte, ya que CD World acaba de poner a la venta un kit formado por la nueva cámara digital Chinon ES-3000 y la impresora doméstica de fotografías FotoFun! de Fargo. Su precio se ha estimado cerca de las 200.000 ptas.

■ Creative Wonders y A&E se asocian para crear, en exclusiva mundial, una línea de productos multimedia basados en la programación de A&E.

■ Coincidiendo con el lanzamiento de la red Infovía, se ha puesto en marcha el servicio TeleLine, propiedad al 50% de Telefónica Sistemas (Grupo Telefónica). En Teleline se podrán encontrar todo tipo de servicios de comunicación, transacción e información, incluyendo el acceso a Internet que se regalará a los suscriptores.

■ Debido a un error de redacción, el mes pasado no se publicó la dirección a la que debéis mandar vuestras cartas para conseguir el cupón de participación en el concurso de Ediciones CAAD de aventuras conversacionales:

Ediciones CAAD
Apartado 319
46080 VALENCIA
Tel.: (96) 369 95 71

■ Claris anuncia FileMaker Pro 3.0 para Macintosh y Windows. Los usuarios conseguirán una solución "sencillamente potente" para gestionar sus datos, bien sea de forma plana o relacional. Su precio rondará las 30.000 pesetas, si es la versión inglesa, y las 40.000, si está en castellano.

■ A partir de ahora todos los usuarios de Netware tendrán, gracias a la empresa Novell, la capacidad de World Wide Web, que potenciará enormente la potencia de los servicios distribuidos de Netware.

■ Microsoft informa que ya está disponible la versión 4.0 de Visual Basic, en castellano.

■ Electronic Arts adquiere la empresa desarrolladora de software Manley & Associates.

■ OK PC ya está en Teleline. A través de Infovía podrás acceder a los artículos más interesantes de tu revista favorita.

■ ERBE ha decidido distribuir en nuestro país la versión en castellano del estupendo simulador de ciudad de la línea junior de Maxis, *Sim Town*.

ACCLAIM VISITO NUESTRA REDACCION



Dos de los integrantes de la compañía programadora Acclaim vinieron a nuestra redacción, acompañados por Arcadia, para enseñarnos las maravillas de sus últimas producciones.

Entre ellas caben destacar los siguientes títulos:

Bad Mojo, una "demasiado realista" aventura en la que controlamos a un científico que ha sido transformado en cucaracha y tiene que moverse por las alcantarillas y demás lugares, al igual que lo hacen esos bichitos, garantizamos náuseas y picores corporales a los pocos minutos de juego.

D, un inquietante juego que, con un nombre tan simple como es una letra, nos introduce en la piel de una joven que tendrá que sobrevivir en una casa encantada.

Batman Forever nos trasladará a las andanzas de este héroe nocturno en un divertido arcade de plataformas.

Alien Trilogy, un arcade 3D en primera persona, al más puro estilo de *Doom* y *Heretic*, que reúne toda la acción y los personajes de las tres partes de la película.

APRENDE INGLES RAPIDAMENTE

EF Education, empresa líder mundial en la enseñanza de idiomas tiene a la venta desde el 20 de diciembre *Escape from Planet Arizona*, un juego de aventuras en CD-ROM para aprender inglés. Siendo el primer juego de este tipo, *Planet Arizona* incorpora la más reciente tecnología en realidad virtual de Apple Computer, Quick Time VR (tm), con imágenes de vídeo interactivas de alta calidad, para conseguir que los estudiantes se sumerjan en el idioma inglés.



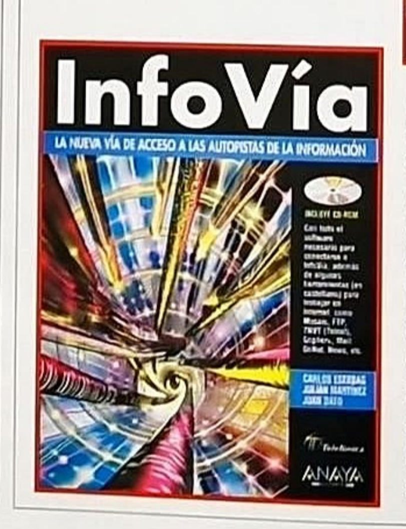
MICRONET Y LA CULTURA

El último producto que nos presenta la casa MICRONET se trata de una completísima enciclopedia en castellano, cuya última actualización ha sido en enero de 1996. Por lo tanto, nos encontramos con una de las enciclopedias multimedia más completas que han sido lanzadas al mercado español. Consta de 83.000 términos y más de 120.000 entradas, además de un buen número de datos geográficos, biografías, artículos científicos, etc. Una maravilla que en papel ocuparía unos 15 tomos, y que, gracias al CD-ROM, cabe perfectamente en un bolsillo de la chaqueta. Prodigios de la técnica.



ANAYA, ENTRE LA AVIACION Y LA INFOVIA

InfoVía es un nuevo libro de la colección Ultima Frontera, que ayudará al lector a adentrarse en las autopistas de la información. Un libro sencillo y práctico en el que se añade además un CD-ROM con el software necesario para instalar la InfoVía.





La enciclopedia de la aviación nos informa acerca de las curiosidades, descubrimientos y adelantos tecnológicos del fascinante mundo de la aviación. Presentado en formato de CD-ROM para Windows y pensado para que usuarios de todas las edades comprendan su contenido, *La enciclopedia de la aviación* nos amplía nuestro conocimiento sobre las máquinas voladoras.

El precio de InfoVía será de 1.995 pesetas (I.V.A. incluido).

EL REGRESO DE ATARI





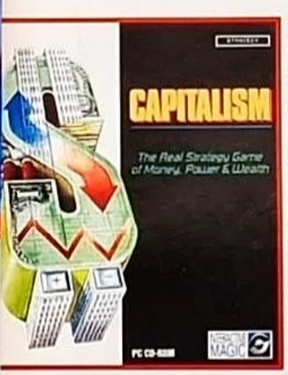
La conocida compañía que dominaba el mercado del videojuego a principios de los 80 y de la que últimamente no habíamos oído hablar, ha vuelto con nuevos juegos y conversiones para PC. Entre las conversiones hay que destacar *Tempest 2000*, que en su versión original consiguió miles de adictos, tanto en consolas como en las máquinas recreativas. Esperemos que sea tan bueno en PC.



Las principales novedades corresponden a dos títulos cargados de originalidad y buen hacer. *Highlander* es una aventura basada en una famosa serie de animación en EE.UU., claramente relacionada con la película *Los inmortales*. Realizada con gráficos de muy alta resolución, promete ser una de las sorpresas de la próxima temporada.

La última novedad se llama *Attack Of the Mutant Penguins* y, como su nombre indica, en este juego nos encontraremos con un buen número de pingüinos asesinos. Un título muy divertido y realizado al estilo clásico de Atari. Todos estos juegos serán distribuidos en nuestro país por Arcadia.

BMG SE VUELVE CAPITALISTA



Si estás harto de ser un mediocre comerciante que lucha cada día por llevarse unas tristes pesetas, BMG te da la oportunidad de convertirte en un verdadero mecenas e introducirte en el mundo del capitalismo, donde el que tiene más dinero es el que manda sobre todos los demás.

Esta es tu mejor oportunidad de demostrar lo bueno que eres con las finanzas...si te atreves.

Otra de las novedades que BMG está a punto lanzar al mercado es *Olympic Gold* que, estando aprobado por el Comité Olímpico Internacional, incluye los datos más relevantes acerca de las Olimpiadas desde cien años atrás hasta nuestros días. Con más de cien animaciones 3D sobre las reglas de cada competición, más de 1700 fotografías y 350 artículos sobre datos y hechos históricos, *Olympic Gold* promete ser uno de los productos multimedia interactivos más completos del mercado.

Morgan's Trivia Machine y *Recess in Greece* van a ser dos lanzamientos más en los que acompañando al chimpancé Morgan y a sus amigos, vamos a poder conocer cosas curiosas acerca de la historia.

CREATIVE LABS APUESTA POR EL PROGRESO



Creative Labs es una de las empresas que con más seriedad y rigor sigue hacia delante en sus investigaciones por un rápido progreso del campo informático. Dos de esos ejemplos son los que ahora mismo os exponemos. El primero es el Sound Blaster Discovery CD 16 4x PnP. Se trata del primer kit multimedia Plug & Play que aprovecha la tecnología de Windows 95. La unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad que incluye, tiene una velocidad de transferencia de datos de 600 KB por segundo, con un tiempo de acceso de 250 ms, y es compatible con Photo CD multisesión.

Lo segundo tiene como nombre Sharevision PC3000 y se trata nada más y nada menos que de un programa de videoconferencia de Creative Labs que funciona sobre línea telefónica analógica normal. Entre otras cosas Sharevision PC3000 incluye una tarjeta de compresión de sonido, un fax/módem externo, software de aplicación Sharevision y un auricular, así como una cámara de vídeo en color y una tarjeta de captura de vídeo y compresión, denominada Video Blaster RT300.





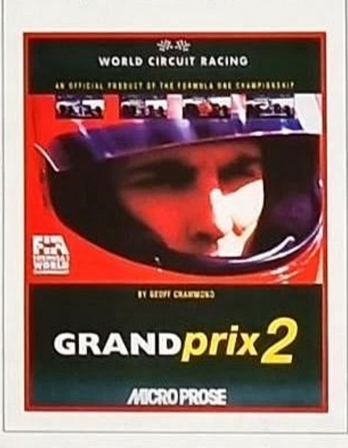
ARTE ESPAÑOL

Si de algo podemos presumir los españoles, es del inmenso legado cultural que hemos dado al mundo y a la historia del arte. El CD-ROM que nos presenta Ediciones SM es un viaje por las obras de arte más importantes, las rutas turísticas que contienen una mayor importancia histórica, además de unos juegos que nos ayudarán a comprender todo lo relacionado con este fascinante tema. La información se presenta en forma de fichas que mediante el uso de fotografías y vídeos presenta una información básica y eficaz sobre la cultura española.



FE DE ERRATAS

Tras analizar la versión definitiva de *Grand Prix 2*, hemos notado un gran incremento de la calidad en general, frente a la versión beta que utilizamos para realizar nuestra Pasarela; por tanto, y tras un exhaustivo análisis posterior, creemos que la nota que se merece es de 92 y no con la que lo calificamos en su día.



FRIENDWARE ES SINONIMO DE 3D

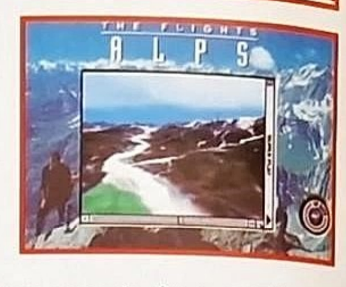
Parece que a los señores de la distribuidora española Friendware les ha gustado la tématica esa de los arcades tridimensionales en primera persona y para muestra un botón, ya que después de éxitos tan arrolladores como *Rise of the Triad* o *Heretic*, vuelve a la carga con juegos como *Duke Nukem 3D*, del cual ya os hemos hablado en profundidad; *Blood*, que introduce armas tan originales como cartuchos de dinamita; *Prey*, que tiene un ambiente algo gótico; y, por último, *Shadow Warrior*, en el que encarnamos a un poderoso ninja, un guerrero de las sombras que tendrá que exterminar a todas las fuerzas malignas que le acosen.



Además está *Xenophage*, que es ni más ni menos que un arcade de lucha uno contra uno al más puro estilo de *Street Fighter* o *Mortal Kombat*, en el que van a luchar por la supervivencia y el alimento toda una serie de monstruosidades.
Ya hemos descubierto a los culpables de esta fiebre 3D tan fantástica que de un tiempo a esta parte nos ha venido asolando, Friendware.
Por otro lado, Friendware también saca al mercado dos interesantísimas colecciones. La primera es una colección de las versiones shareware de los mejores juegos distribuidos por esta empresa, en formato de CD-ROM. Entre ellos se incluyen *Speed Haste, Trauma, Black Knight, Realms of Chaos* y *Terminal Velocity*.
La segunda es la colección *Apogee Serie Oro*, donde estarán los juegos más sobresalientes de esta compañía a un precio espectacular: 1.990 pesetas. *Blake Stone, Raptor, Duke Nukem II* serán algunos de los títulos en cuestión.



ELECTRONIC ARTS ABRE NUEVAS FRONTERAS



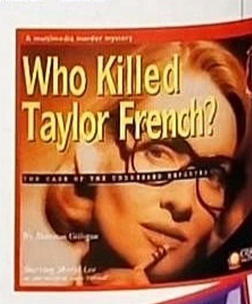
La distribuidora española Electronic Arts está a punto de poner a la venta dos nuevos productos, uno de ellos a modo de producto multimedia, que van a sorprender enormemente entre los aficionados a este tipo de programas.
El primero de ellos es *3D Atlas*, uno de los más fieles a la hora de representar en los mapas cómo son en realidad los relieves existentes. Países y sus capitales, razas humanas, economía, clima, vegetación y todo lo que nos puede interesar acerca de nuestro mundo es lo que vamos a encontrar en este novedoso atlas multimedia interactivo. Este título va a estar disponible en PC CD-ROM y para 3DO.



Welcome to the Future es una curiosa aventura gráfica al más puro estilo *Myst*, con gráficos de gran calidad y un sonido que quita la respiración. En ella vamos a tener que ir encontrando por una serie de bellos parajes un número determinado de llaves que nos abrirán el paso hacia otras zonas.

EMPIRE, UNA EMPRESA DE ALTOS VUELOS

Empire acaba de poner a la venta una ampliación del conocido simulador de vuelo de la II Guerra Mundial. El nombre de dicho producto es *Dawn Patrol, Head to Head*. Con unos espléndidos gráficos en SVGA y la posibilidad de acceder al juego por red o por módem, además de las 150 misiones disponibles que podremos realizar usando los trece modelos de aviones diferentes entre los que podemos elegir. Para poder disfrutar con *Dawn Patrol, Head to Head* no es necesario tener el juego original, por lo que aquellos que en su momento no pudieron adquirirla, no tendrán que hacerlo ahora.



INTRIGA E INVESTIGACIONES EN WINDOWS Y MACINTOSH

Creative Multimedia acaba de poner a la venta unos curiosos títulos en los que tendremos que actuar al más puro estilo de Perry Mason, en el caso de los chicos, y de la Srta. Fletcher de *Se ha escrito un crimen*, en el caso de las chicas.
A base de unas increíbles secuencias de vídeo, vamos a ir recogiendo pistas de todos los sospechosos y testigos hasta conseguir esclarecer quién fue el autor del asesinato y hacer que pase el resto de sus días en la cárcel. Dos son los títulos que acaba de distribuir. El primero de ellos es *Who Killed Brett Penance?* (*¿Quién mató a Brett Penance?*) y el otro es *Who Killed Taylor French?* (*¿Quién mató a Taylor French?*), ambos con el mismo instrigante telón de fondo. Por último, decir que las versiones finalizadas van a estar completamente traducidas al castellano.



SIERRA AMPLIA SU GAMA DE PRODUCTOS





Parece que los señores de la empresa programadora Sierra On Line se han decidido por fin a no limitar su campo de acción en las aventuras gráficas, donde son unos verdaderos artistas, sino ampliando sus fronteras del software con los siguientes títulos que van a llamar la atención de propios y ajenos.

Football Pro '96 Season es un impresionante simulador deportivo de fútbol americano con todas las características de un juego de última generación.

Space Bucks es un juego de estrategia espacial donde tendremos que viajar por toda la galaxia en una nave de transporte con un valiosísimo cargamento.

Fast Attack es una de las simulaciones de submarinos más realista que jamás se hayan realizado, teniendo a nuestra disposición todo el armamento último modelo de las fuerzas navales estadounidenses.

Silent Thunder sigue con la temática de los simuladores, aunque esta vez estando a bordo de un A-10, un avión anti-tanque.

Y ya, de nuevo, en la línea de las aventuras gráficas, *Gabriel Knight II*, que cada vez es un hecho más fehaciente, y *Lost in Town: Urban Runner*, realizada completamente en vídeo.





PRIMERA LIBRERIA MAGNETO-OPTICA



De tamaño similar al de un PC de sobremesa y un peso de alrededor de 15 Kg., Fujitsu España presenta la primera librería magneto-óptica de 3,5 pulgadas con una capacidad total de 8 GB.

La carga de cartuchos se realiza por medio de unos cajetines que contienen hasta un total de doce unidades, siendo uno de ellos un cartucho de limpieza.

UN GUSANO MUY ESPECIAL



Desde que *Earthworm Jim* apareciera en consolas, hace de ello cerca de un año y estando recién aparecida la segunda parte, los responsables de Activision han decidido trasladar el éxito que tuvo la primera parte a los ordenadores, con una conversión de la primera parte.

Realizado para que funciones exclusivamente en Windows 95, *Earthworm Jim* promete convertirse en el juego de plataformas que le dará el relevo a *Pitfall* como mejor título de este tipo.

Tanto si ya disfrutaste con él en videoconsola como si no, *Earthworm Jim* es un título que no puedes dejar que pase desapercibido.

The Elk Moon Murder, una trepidante aventura repleta de videos en la que tenemos que descubrir quién es el asesino en un caso de intriga y mentiras, que tiene como escenario un poblado en medio de un desierto.

Zork Nemesis es la tercera parte de una saga de aventuras conversacionales que tuvieron muchísimo éxito. Primero fue *Zork*, a continuación llegó *Return to Zork* y ahora este *Zork Nemesis* que va a romper moldes.

ARCADE EN ARCADIA

La distribuidora Arcadia ha entrado muy fuerte en el mundo de los joysticks y pads, tal vez el periférico más querido por los jugones. A partir de este momento, traerá a nuestro país los productos de Competition Pro, una marca decidida a que dediquemos aún más tiempo a nuestros juegos favoritos a base de disparos, saltos y cualquier tipo de crueldad. Con una amplia gama de modelos y una garantía de un año, la calidad media de estos productos es bastante buena y han sido diseñados para el gran público en general.

PC XTRA



Un modelo diseñado para los más duros de la casa, gracias a su robustez capaz de aguantar cualquier golpe. Recuerda mucho a los primeros joysticks que salieron para los microordenadores como Spectrum y Amstrad, siendo su mejor terreno los arcades. Entre sus principales características cabe destacar la posibilidad de configurar entre modo turbo y normal. Se echa en falta un mayor número de botones de disparo, sólo contamos con dos, aunque sí es posible la opción de autodisparo. En general, es un dispositivo que cumple con las expectativas que creó en su momento.

PC 100 PROFESIONAL



Nos encontramos con el hermano mayor de la familia de los "pads". En esencia es idéntico a los anteriores, pero se ha diseñado de forma ergonómica para que podamos manejarlo sin problemas, aunque el mando del control es un tanto frágil para el uso que debemos darle.

Viene acompañado de un disco con programas de utilidad tales como testeo y calibradores del pad. Por lo tanto, será necesario instalarlos antes de poder jugar con el PC 100. Un modelo idóneo para todos aquellos que aman los juegos de plataformas y de consolas, y quieren disfrutarlos en su ordenador personal.



FIREFOX PC 800



Este modelo es la actualización de Victor con una palanca de mando más ergonómica y cercana a un modelo real de avión. En el interior, es idéntico a Victor, con los mismos controles de ajuste X e Y, además del programa de configuración adaptado a este modelo.

La principal novedad consiste en la palanca de mando que incluye por sí sola cuatro botones de acción y un conmutador de funciones que normalmente va asociado a las diferentes vistas que percibimos desde diversos laterales del avión o caza, como la delantera y trasera, por ejemplo. *Firefox* pertenece a la gama alta de los modelos de esta compañía y ha sido diseñado especialmente para los juegos de simulación aérea que a todos se nos resisten.



VICTOR PC-400

Ficha Técnica

OK Hard Tech VICTOR PC-400

Tipo: JOYSTICK/FLIGHSTICK

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nos encontramos con el primer modelo de Competition Pro dedicado a los simuladores de vuelo. El mando del joystick o flighstick, como quieras llamarlo, se puede desmontar para colocar en su lugar otras palancas. Un buen detalle para alargar la vida del aparato.

Los drivers que acompañan al joystick son imprescindibles para conseguir un control perfecto en los simuladores de vuelo. Ya sabéis que este tipo de mandos son idóneos para los simuladores, pero fallan en otros como los arcades y plataformas.

La respuesta de Victor PC-400 a los juegos que hemos probado es bastante aceptable y es ideal para comenzar a pilotar con *Flight Simulator* antes de pasarnos a un nivel más exigente.



PC CONTROLLER

Ficha Técnica

OK Hard Tech PC CONTROLLER

Tipo: CONTROL PAD

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Las consolas han sido el principal medio que han impulsado los Control Pad. Se trata de unos mandos muy sencillos de fabricar y fáciles de utilizar por parte del usuario. Su medio vital son los juegos de plataformas donde lo importante es ser el más rápido en saltar y cambiar de dirección.

Si bien los "pads" hasta ahora se encontraban exclusivamente para las consolas, poco a poco se encuentran nuevos modelos para nuestros ordenadores; entre ellos se encuentra este *PC Controller*, un pad bastante sencillo y sin grandes pretensiones. Afortunadamente, cada vez hay más juegos indicados para este particular tipo de joystick. Si eres fanático de las plataformas, este modelo puede ser una de tus opciones.



Ficha Técnica

OK Preview:	THREE SKULLS OF THE TOLTECS
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	TIME WARNER
Distribuidor:	ELECTRONIC ARTS



Aventuras en el lejano Oeste

***Three Skulls of the Toltecs* es una de las primeras aventuras gráficas realizadas íntegramente en nuestro país y que tiene como telón de fondo el peligroso, salvaje y lejano oeste que tantas y tantas películas ha inspirado.**

La aventura gira alrededor de tres cráneos de oro, que pertenecían a una antigua tribu india.

El protagonista es un valiente cowboy, aunque, debido a las ropas que lleva, lo toman un tanto a broma, pero lo que no saben es que detrás de esa facha se esconde uno de los pistoleros más hábiles al oeste del Pecos.

Nada más comenzar a jugar nos vamos a encontrar con una aventura que mezcla todos los estilos que hasta ahora se han llevado, creando una especie de híbrido entre los juegos de Sierra y LucasArts, pero siendo, en definitiva, un producto totalmente original del que sorprende, sobre todo, que haya podido ser producido íntegramente en España, dada la calidad que tiene.



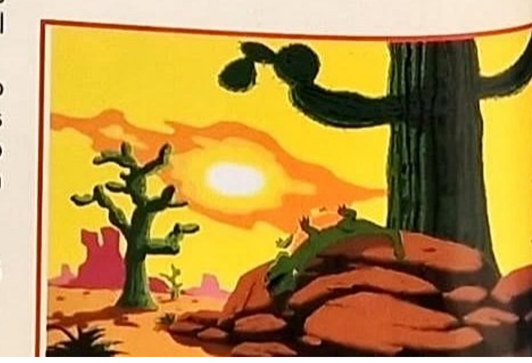
CABALGANDO HACIA EL OESTE

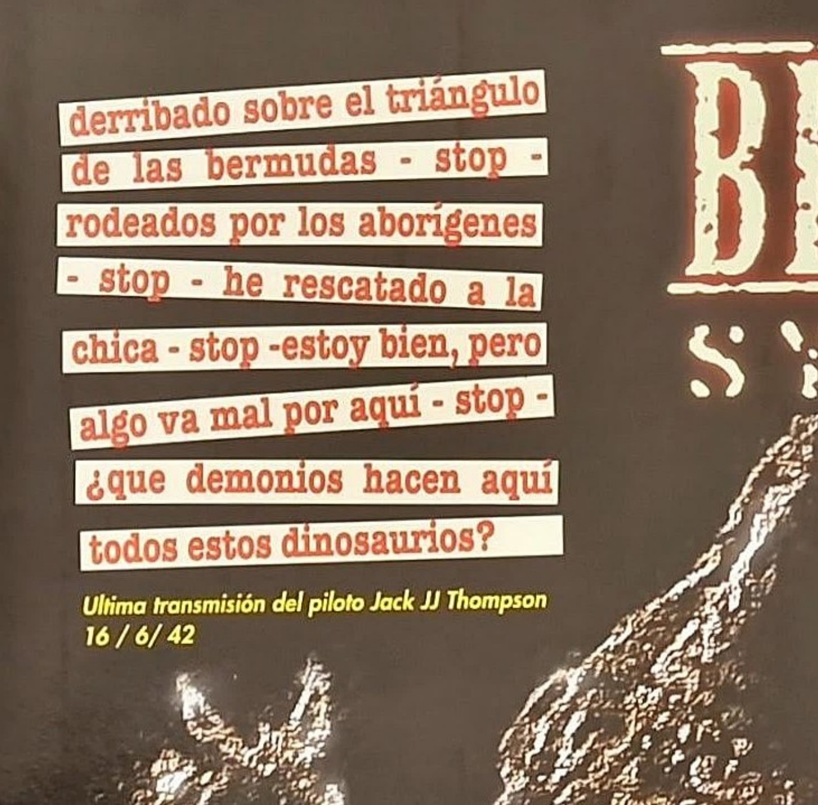
Los golpes humorísticos, los gags y los juegos de palabras van a ser una constante en esta divertida aventura gráfica en la que, no sólo se ha cuidado el argumento, sino también los gráficos, tanto de todos los personajes como de los escenarios y la banda sonora y efectos sonoros, que, entre otras cosas, incluyen una música muy inspirada en las típicas de los westerns, un argumento con textos y voces realizadas por profesionales del doblaje.



La verdad es que después de decir todo esto acerca de *Three Skulls of the Toltecs*, no tenemos más que un comentario, ¿seguro que está hecho en España? Por supuesto que sí y que se chinchen los extranjeros.

● CARLOS F. MATEOS





BERMUDA SYNDROME

- MÁS DE 250 PANTALLAS
- MÁS DE 70 ENEMIGOS GENERADOS EN 3D
- WINDOWS 3.1 Ó WINDOWS 95
- FANTASTICA BANDA SONORA



http://www.musicpark.com



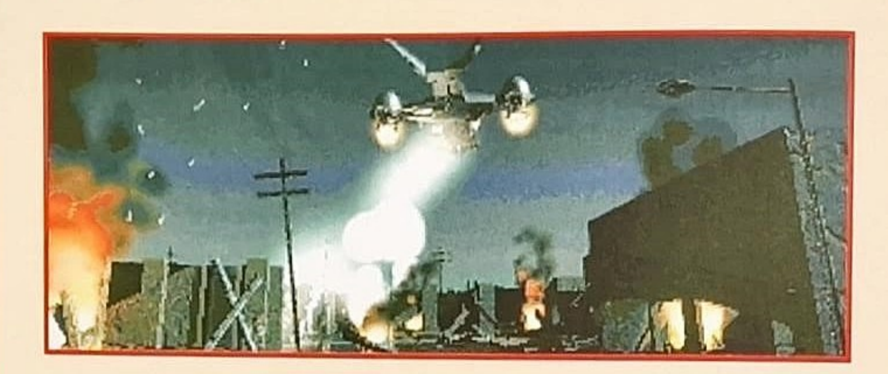


El futuro de la humanidad es un tanto incierto. La computadora Skynet, creada por el hombre con inteligencia artificial, se ha apoderado de todos los centros tecnológicos de la Tierra, comenzando a producir en serie un ejército de androides que la protegen y que tienen el nombre de Terminators.

Ficha Técnica

OK Preview CD:	TERMINATOR: FUTURE SHOCK
Tipo:	ARCADE
Compañía:	BETHESDA
Distribuidor:	VIRGIN





¡Hasta la vista, Baby!

Basado en la increíble película protagonizada por el fortachón de apellido innombrable, el cual no me atrevo a escribir por miedo a meter la pata, llega este divertido arcade que, siguiendo los pasos de títulos tan conocidos como *Doom*, *Heretic* o *Hexen*, nos mete de lleno en la guerra de la humanidad contra la tecnología.

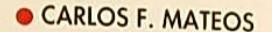
Durante el 2015, Skynet ha conseguido tomar posesión completa del mundo y únicamente la resistencia humana puede detener la masacre inminente.

A PIE O A LOS MANDOS DE UN VEHICULO

Esa es una de las novedades más sobresalientes que tiene con respecto de los demás arcades del estilo y es que existen diferentes fases en las que manejaremos un coche blindado y armado hasta los dientes, o un rápido Hovecraft, donde no sólo tendremos que controlar a los enemigos, sino también la conducción, pues un golpe puede llegar a ser mortal.

A la hora de desplazarse, el jugador va a tener completa libertad para mirar hacia todos los lados, saltar, agacharse y, en definitiva, interaccionar con el entorno de una manera completa.

Esperamos que el lanzamiento en nuestro país no se demore demasiado y dentro de poco tiempo podamos machacar a todos los Terminator que se nos pongan delante.



CARLOS F. MATEOS








SOPORTE TECNICO
900
99 44 33

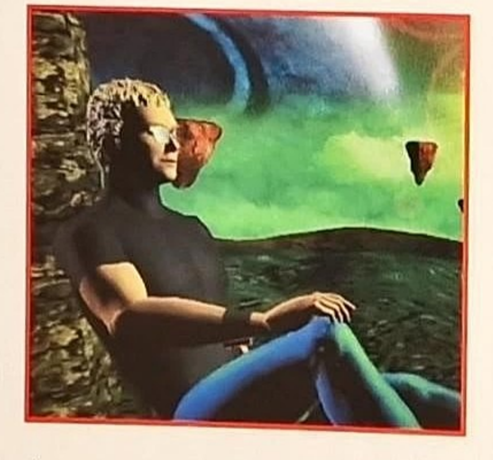
Ficha Técnica

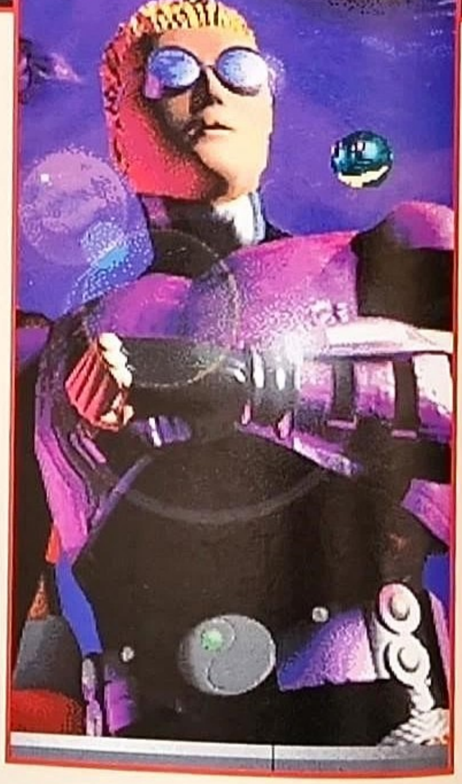
OK Preview:	CHRONOMASTER
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	CAPSTONE
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



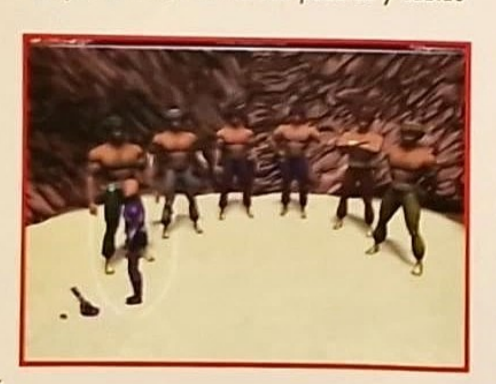
En un futuro lejano

Cincuenta años después de la gran masacre, los Universos no han conseguido aún la paz que antaño existía. El Maestro del Tiempo es un extraño personaje que ha aparecido desde el caos reinante, en busca de la justicia.





De la mente del excepcional escritor de novelas de ciencia-ficción Roger Zelazny llega esta aventura gráfica que mezcla sabiamente la tecnología de allá por el siglo XXX, con la magia que siempre ha reinado durante toda la historia de la humanidad. Nosotros controlamos a Join Horda, el Maestro del Tiempo, el cual, usando sus poderes y sabiduría va a tener que viajar por los diferentes Universos, relacionándose con todos los habitantes, solucionando los problemas que puedan existir, etc.



UNIVERSOS EN SVGA

Chronomaster es una nueva aventura gráfica que, con unos espléndidos gráficos en modo SVGA, ofrecen todo un lujo de detalles, desde los más exagerados, hasta los más ínfimos.

De las voces para los personajes se han encargado actores tan famosos como Ron Perlman (La Bella y la Bestia) y Brent Spiner (Star Trek: The Next Generation) entre otros.

Dentro de muy poco tiempo llegará a nuestras tiendas habituales esta aventura gráfica que, sobre todo, entusiasmará a los incondicionales del género.

● CARLOS F. MATEOS



YA HAS VISTO LA PELICULA ESPERA A VER EL JUEGO

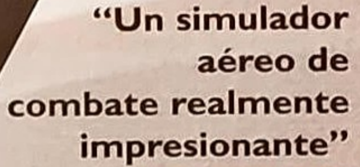






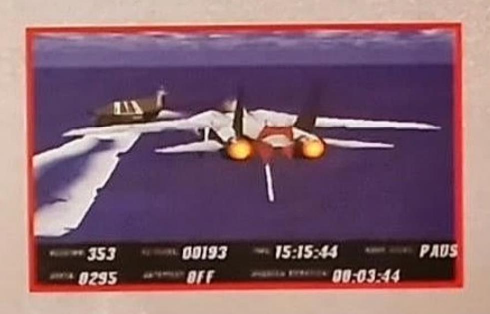
"Sin duda alguna, uno de los mayores éxitos del año"
PC GAMER

"Un simulador aéreo de combate realmente impresionante"
PC ZONE











Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID







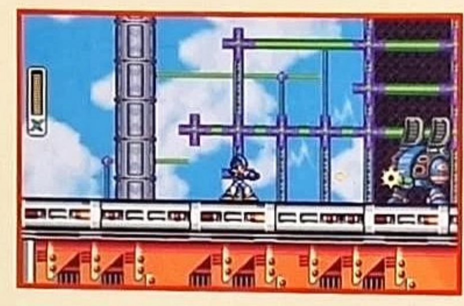
Un robot con recursos

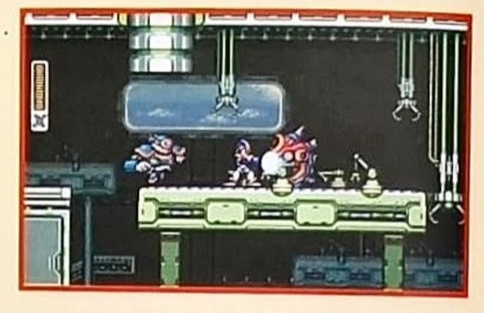
Ficha Técnica

OK Preview:	MEGAMAN X
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	CAPCOM
Distribuidor:	VIRGIN













La serie *Megaman*, para el mundo de las videoconsolas, ha supuesto uno de los mayores éxitos de la empresa Nintendo, en todas sus partes y formatos. *Megaman X*, que es el que ahora nos ocupa, arrasó como mejor plataforma entre todos los poseedores de una Super Nintendo de 16 bits.





Ahora, y tras el acuerdo de Capcom con Virgin de que a partir de ahora sea esta distribuidora la que comercialice todos sus productos en nuestro país, *Megaman X* va a ser el juego pionero en esta productiva relación entre empresas.

Todos los que antes de ponerse en serio con los ordenadores, estuvimos bastante tiempo dándole al asunto de las consolas, seguramente sabrán del nombre de *Megaman*, ya que, hoy por hoy, ha sido el personaje que con más partes y versiones ha contado. A todas ellas se le puede añadir ahora esta para PC, que es una conversión a partir de la primera parte que tuvo la Super Nintendo.

Al igual que en todas las partes, en esta ocasión *Megaman* va a tener que vencer al malo de turno y para ello, tendrá que desactivar para siempre a sus guardaespaldas, consiguiendo un poder especial cada vez que derrota a uno de ellos, hasta llegar a convertirse en uno de los más poderosos.

AL MAS PURO ESTILO CLASICO

Megaman X encierra dentro de sí todas las buenas características de los clásicos plataformas, como son la jugabilidad y la diversión, junto con las capacidades técnologicas de las máquinas de ahora, de las que son un ejemplo unos movimientos impresionantes o unos gráficos con gran detalle.

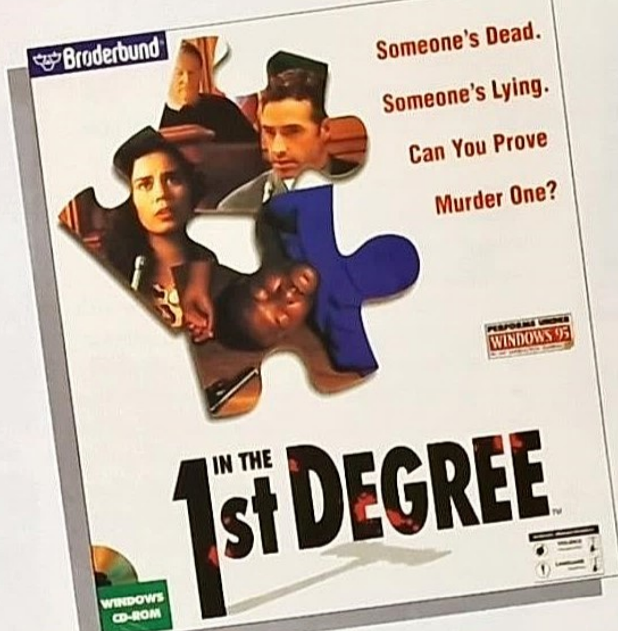
La cuestión es que *Megaman X* está predestinado a convertirse en el mejor plataformas de los próximos meses.

● CARLOS F. MATEOS

IN THE 1st DEGREE™



ASESINATO EN PRIMER GRADO



Usted ES la justicia.





Algunos artistas morirían por sus obras. James Tobin mató… ¿de verdad? Como fiscal general de San Francisco usted tendrá que demostrar que lo hizo, en lo que se ha convertido en el caso de asesinato más sensacional de la zona de la Bahía en los últimos años.

Cuanto más se profundiza, más preguntas sin respuesta aparecen. ¿Quién le conducirá a la verdad? ¿La apasionada novia del acusado? ¿La esposa socialmente bien relacionada de la víctima? ¿Quizá su amargado aprendiz? Necesitará todos los testigos y cada pista, por muy pequeña que sea, para dibujar un retrato de un homicida tan escalofriante y surrealista como uno de los cuadros de Tobin.

¿Crimen? ¿Homicidio con premeditación? Inténtelo una y otra vez hasta que logre desvelar el caso. Todo el mundo le estará mirando en este caso, especialmente los medios de comunicación. Llame a su testigo, fiscal. ¿Puede probar que fue asesinato… en primer grado?

- **Las imágenes cinematográficas y las brillantes actuaciones aumentan el dramatismo.**
- **Su intuitivo interface hace que el desarrollo del juego sea fácil de comprender.**
- **Los numerosos cambios en el argumento y los posibles veredictos crean una nueva experiencia cada vez que se juega.**

Disponible en PC CD-ROM.





Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**

Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. As. Argentina. Tel: 541 381 0256. Fax: 541 381 5562.
Distribuido en México por: CSC. Viveros del Rocío nº 15. Col. Viveros de la Loma. Tlalnepantla, Edo. de México C.P. 54080. Tel: 362 52 82. Fax: 362 50 32.



El museo de la oscuridad

Ficha Técnica

OK Preview:	SHIVERS
Tipo:	INTELIGENCIA
Compañía:	SIERRA
Distribuidor:	COKTEL



En la tradición impuesta por *The 7th. Guest* en lo referente a juegos de inteligencia mezclados con terror, Sierra da a conocer su punto de vista en esta impresionante experiencia visual.



Un lugar poco apropiado para pasar la noche es un museo y más si uno se ha dedicado a las ciencias ocultas y las artes mágicas. Yo no sería el último en salir corriendo al presenciar las escenas que "promete" este juego. Porque el miedo está presente en todos los rincones del lugar.

Shivers es un programa de terror, pero se basa en puzzles y enigmas para que vayamos avanzando y podamos disfrutar de tales escenas de escalofrío, así que los programadores han ideado una utilidad que les ha permitido conseguir la calidad gráfica que tiene *Shivers*. Y les ha quedado genial.

El juego corre exclusivamente en Windows 3.1 o en Windows 95, así que es muy fácil de manejar con el cursor del ratón y un menú principal al que se accede desde la parte inferior de la pantalla. Básicamente, debemos recorrer todas las habitaciones del museo resolviendo distintos problemas para avanzar por el mismo y encontrar una posible salida. La idea, aunque no sea muy original, pues otros programas ya la han utilizado, debemos reiterar que está muy bien desarrollada por el ambiente misterioso que se ha conseguido.

Shivers es un excelente juego de Sierra adecuado para pasar las tardes solo en tu habitación, sin que nadie te acompañe, para pasar un buen rato de terror. Pero si te atascas en algunos de los enigmas, lo mejor es que te rodees de un buen grupo de amigos porque lo vais a pasar estupendamente. Bravo por Sierra.





● ANGEL FCO. JIMENEZ

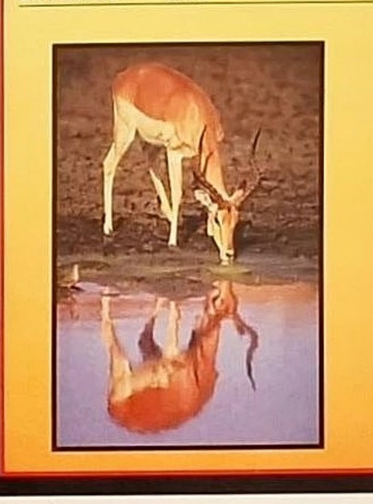






Ficha Técnica

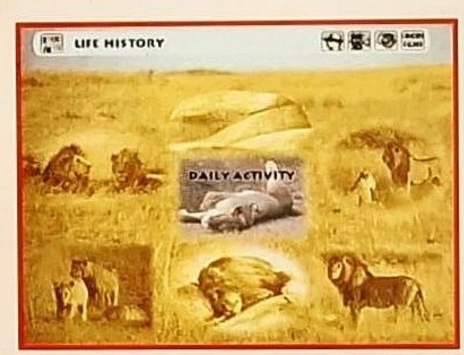
OK Preview:	LION
Tipo:	SIMULADOR
Compañía:	SANCTUARY WOODS
Distribuidor:	ERBE



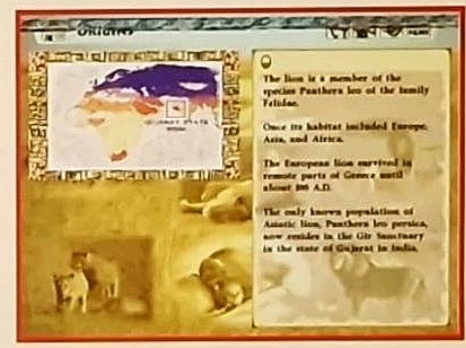


Los amantes de la naturaleza tienen una excelente oportunidad de unirse a una manada de leones y compartir con ellos la aventura de la vida.

La ley del más fuerte





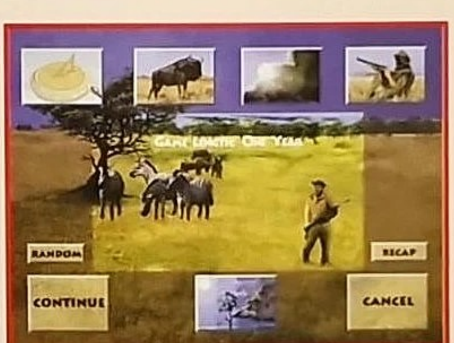


Sanctuary Woods introdujo un nuevo concepto de simulación con su anterior proyecto dedicado a los lobos. La idea era totalmente nueva y *Wolf* fue un experimento con bastante éxito y que empezó a marcar un camino que esperemos obtenga numerosos frutos.

El primero de los "hijos" de *Wolf* es el que hoy presentamos. Señoras y señores, con ustedes el rey de la selva.

SANGRE SALVAJE

Los leones son, sin duda, el animal salvaje por antonomasia, aquel que siempre nos viene a la mente cuando hablamos de los ecosistemas africanos, porque, aunque hace siglos se encontraba en toda la región Paleártica (Asia y Europa), a finales del siglo XX sus únicas poblaciones se encuentran recluidas en los parques africanos, "a salvo" de posibles cazadores.



Precisamente, incentivar el espíritu ecológico en todos nosotros es el primer objetivo de estos juegos de Sanctuary. *Lion* nos presenta ante todo el ecosistema donde vamos a desarrollar nuestras "aventuras" con una excelente calidad gráfica en todos los escenarios de la sabana. Manejar a distintos miembros de la manada, cada uno con su propio nombre, puede resultar una tarea árdua, ya que debemos preocuparnos por dar de comer a nuestros cachorros y a nosotros mismos.

Todo ello se ha reflejado espléndidamente en un interfaz tipo arcade para que nos resulte más fácil manejar al león, pero las posibilidades son muchas, así como la amplia enciclopedia dedicada a este bello animal, ya que *Lion* además de juego nos proporciona una valiosa información sobre la naturaleza, y en definitiva, sobre nosotros mismos.

ANGEL FCO. JIMENEZ

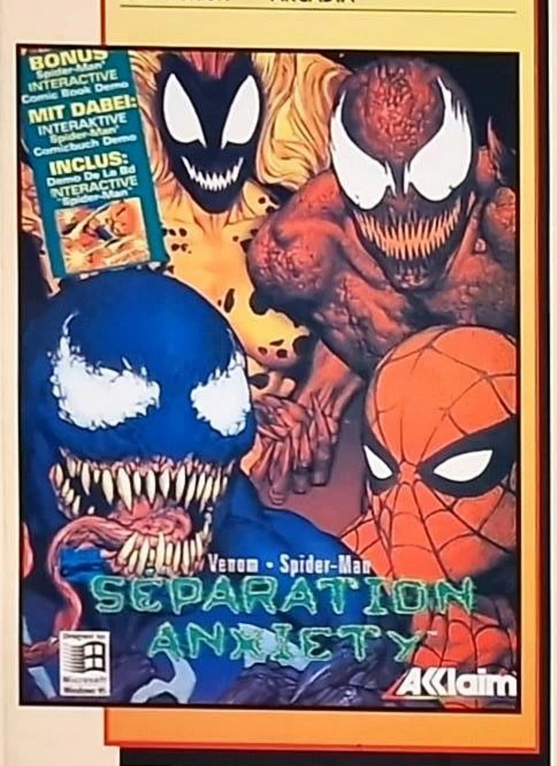






Ficha Técnica

OK Preview:	SEPARATION ANXIETY
Tipo:	ARCADE
Compañía:	ACCLAIM
Distribuidor:	ARCADIA



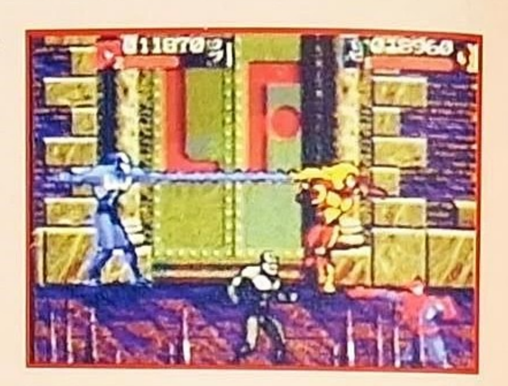
Enemigo mío

Procedente directamente de la videoconsola de 16 bits Super Nintendo, llega este genial arcade de lucha callejera al más puro estilo de juegos como *Final Fight, King of Dragons* o *Knights of the Round,* cuyos nombres seguro sonarán a aquellos aficionados a las máquinas recreativas.

Separation Anxiety es una nueva incursión por parte de las compañías programadoras de juegos para PC en el mundo de los videojuegos de consolas. Así se intenta demostrar que nuestro ordenador puede hacer todo eso y más. En esta ocasión, el título elegido ha sido un arcade de lucha que tiene como protagonistas a Spider-Man y su sempiterno enemigo y, sin embargo, aliado a la fuerza, Venom.

El argumento del programa que nos ocupa ha sido adaptado justo al que hoy por hoy se está desarrollando en los cómics de este personaje. Tras raptar a Venom, una compañía ha conseguido crear más simbiontes como el de su traje, con intenciones de formar un ejército imparable. Sin embargo, les ha salido el tiro por la culata y todas esas criaturas se han fugado convirtiéndose en una amenaza para la humanidad. Ahora Spider-Man y Venom van a tener que unir sus fuerzas en pos de la eliminación de estas nuevas criaturas.

Bajo esta historia vamos a tener que controlar a Venom o a Spider-Man (o a los dos, si juegas con un compañero) y machacar a todo aquel que se cruce en tu camino con la intención de frenar tu avance.







UN COMIC INTERACTIVO

Otra manera de ver los comics

En estos momentos, existe en los EE.UU. un nuevo formato de cómic que está haciendo furor entre los usuarios de ordenador. A la vez que los tebeos de toda la vida, se están distribuyendo por separado una serie de capítulos, realizados en formato CD-ROM y con un navegador de fácil manejo que nos permiten ver la historia de nuestros personajes favoritos de una manera totalmente interactiva. En *Separation Anxiety*, además del juego en sí, se incluye una "demo" de dichos cómics y así descubras la nueva manera de leerlos.

Dentro de muy poco va a estar disponible este título que hará las delicias de aquellos jugones que hayan tenido una videoconsola o que gusten de los típicos juegos de las máquinas recreativas.



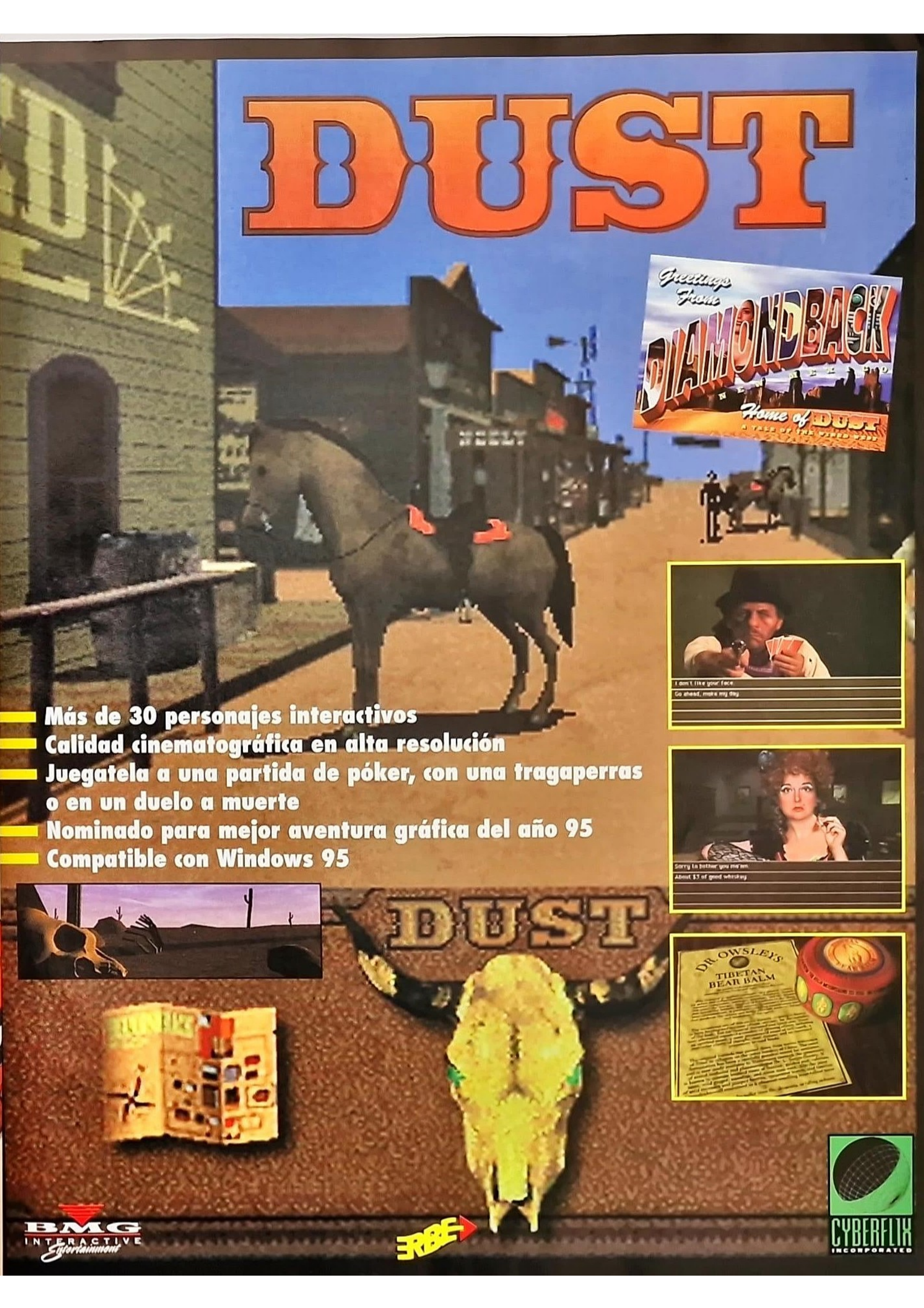
CARLOS F. MATEOS









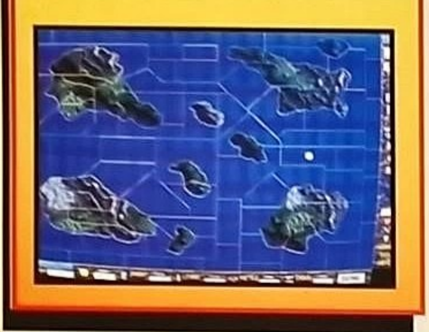


DUST
Greetings From
DIAMONDBACK
Home of DUST
A TALE OF THE WIRED WEST
I don't like your face
Go ahead, make my day
Más de 30 personajes interactivos
Calidad cinematográfica en alta resolución
Juegatela a una partida de póker, con una tragaperras o en un duelo a muerte
Nominado para mejor aventura gráfica del año 95
Compatible con Windows 95
Sorry to bother you ma'am
About $3 of good whiskey
DUST
DR. OWSLEY'S
TIBETAN
BEAR BALM
BMG
INTERACTIVE
Entertainment
ERBE
CYBERFLIX
INCORPORATED



Ficha Técnica

OK Preview:	ESCALATION
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	GAMETEK
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



La fiebre por los wargames se ha vuelto a poner de manifiesto y eso lo demuestra la gran cantidad de títulos que, con esa técnica de juego, están apareciendo en el mercado, dándonos la oportunidad de convertirnos en grandes estrategas.





Siendo el mejor estratega



Escalation es uno de esos casos, ya que de una manera perfecta, incluye toda la acción que ofrecen las más cruentas de las guerras, junto con la variedad de opciones que tienen los juegos de estrategia. Seguramente, os sonarán títulos como *Panzer General* o, recientemente, su segunda parte, *Allied General*. Pues bien, *Escalation* dispone de todo lo bueno de esas joyas de la programación, con una serie de variaciones realmente interesantes. Para empezar, hay que decir que en todo momento podremos disfrutar de una serie de vídeos en tiempo real, donde nuestros aliados nos irán informando de las mejores opciones para llevar hacia adelante a nuestras tropas.

SIMULANDO A WINDOWS

A pesar de que *Escalation* se ejecuta desde el sistema operativo MS-DOS, el sistema de menús y la manera de exponerlo hace que pase por un título de Windows y es que, tanto lo intuitivo de su manejo, como la simplicidad a la hora de dar las diferentes órdenes hacen que desde la primera partida, jugar sea algo sin complicaciones.

Escalation, dentro de ser lo mismo que hasta ahora hemos estado viendo y disfrutando, tiene las suficientes características como para alcanzar un buen éxito entre los aficionados a los wargames.

● CARLOS F. MATEOS





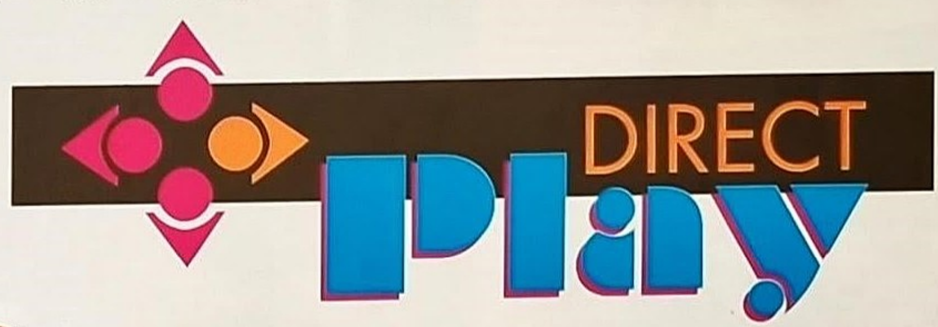


¡¡¡Vive la Gran Aventura Multimedia!!!

EL PRIMER CATALOGO DE VENTA POR CORREO EN HARD & SOFT EDUCATIVO Y DE ENTRETENIMIENTO

PC-CD • MAC • PSX • SATURN • 3DO • SNES • MD • GB





Solicita tu Catálogo, llamando al tel. 902 27 29 31

EL PRIMER CATALOGO DE VENTA POR CORREO EN HARD & SOFT DE ENTRETENIMIENTO Y EDUCATIVO

DIRECT Play

SIMULADORES
ARCADE
DEPORTIVOS
ESTRATEGIA
AVENTURA GRAFICA
ROL
EDUCATIVOS
ORDENADORES
CONSOLAS
ACCESORIOS

Si Quieres ...

... Estar informado sobre las últimas novedades del mercado, gratuitamente.

... Financiación para tu nueva consola o nuevo equipo multimedia, desde 300 ptas./día.

... Encontrar ese juego que buscas.

... Comprar a los mejores precios del mundo multimedia y además llevarte interesantes regalos por tus compras: accesorios, programas, juegos CD ...

... Participar en concursos, ofertas especiales y regalos, solicita tu carnet de socio gratuitamente.

... Recibir todo esto en tu casa, en 48-72 horas, sin gastos de envio y con garantía de devolución por problemas técnicos, llama a:

DIRECT PLAY, S.L.

902 27 29 31

(Coste de llamada provincial)

POR LA COMPRA DE AL MENOS DOS PRODUCTOS DE NUESTRO CATÁLOGO, OBTENDRÁS UN DESCUENTO DE

1.000 PTAS.

Promoción válida hasta el 31 de Marzo 1.996

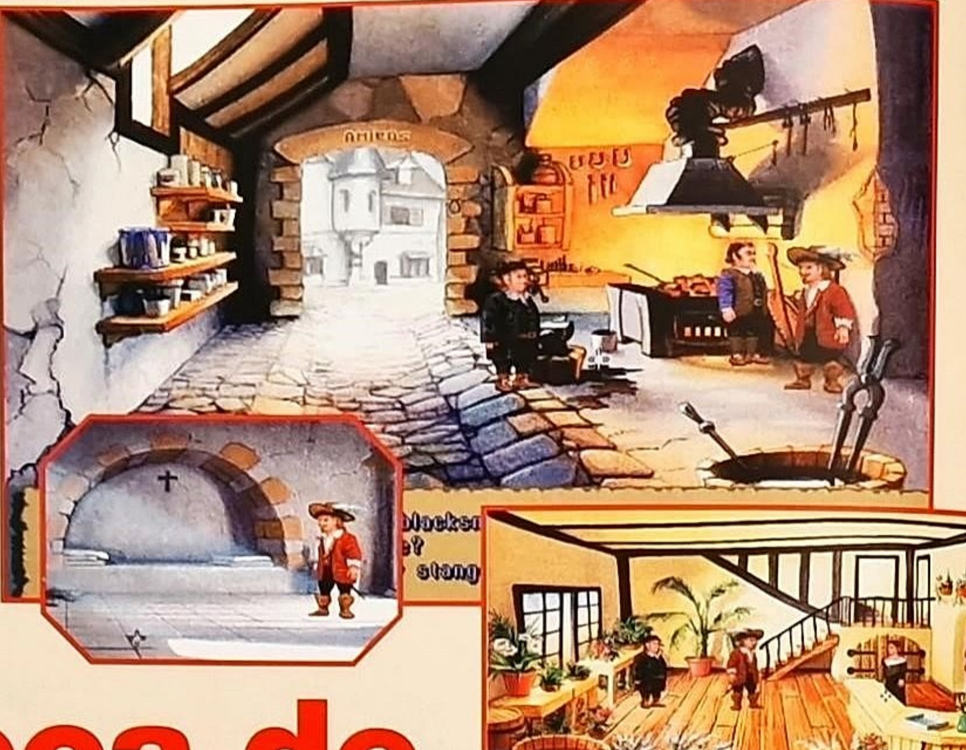
DIRECT PLAY, S.L. • Avda. Islas Filipinas, 1 bis - 7º B • 28003 Madrid • Telf.: (91) 534 45 59 • Fax: (91) 521 56 59



Ficha Técnica

OK Preview:	TOUCHE
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	U.S. GOLD
Distribuidor:	PROEIN, S.A.





La época de los mosqueteros

A finales del siglo XVI, Francia empezaba a conocer una época de esplendor espléndidamente reflejada por Alejandro Dumas en su novela *Los tres mosqueteros*, un clásico que todo el mundo conoce. Geoffroi Le Brun pretende ser el quinto, y para ello se vale de una aventura gráfica divertidísima y llena de enigmas, como tiene que ser.

Touché es un título muy adecuado para este juego de "capa y espada" sobre el tema de los mosqueteros, sobre los que ha habido muchas películas, pero pocos juegos. Para remediarlo, los señores de U.S. Gold han creado una excelente aventura basada en las vivencias de estos románticos y valientes caballeros.

Encarnas el papel de Geoffroi, un joven aprendiz de mosquetero bastante arrogante y un poco ignorante, pues todo el mundo le pega unos "cortes" de cuidado, incluso su escudero, un pícaro que se hacía pasar por ciego para ganarse la vida.

Pero, cuando una noche Geoffroi llega a la ciudad de Rouen, encuentra a un moribundo que acaba de ser asaltado por unos maleantes. La única pista que tiene es una moneda española que se le ha caído a alguno de los asesinos. A partir de esa pista, Geoffroi debe encontrar al asesino a lo largo de la Francia del siglo XVI. Aparecerán los típicos personajes de aquel mundillo, tales como mujeres de buen ver, fanfarrones demasiados buenos en el uso de la espada; además de Jouliette, una preciosa joven que robará el corazón a nuestro amigo y que tiene un importante papel en el juego. Ya lo descubrirás.

En general, se trata de una aventura muy simpática y divertida. Los diálogos están repletos de humor y todos los escenarios han sido dibujados a mano por un gran equipo de artistas. Se ha conseguido "capturar" el espíritu de aquellos años en este juego que agradará a los incondicionales del género, pues contiene todos los elementos imprescindibles, como un buen interfaz, diálogos con multitud de personajes y un buen número de objetos para utilizar.



● ANGEL FCO. JIMENEZ



OK Preview:	TORIN'S PASSAGE
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	SIERRA
Distribuidor:	COKTEL EDUCATIVE

Torin es un intrépido muchacho que, por azares de la vida, pasó de ser el hijo de unos reyes a serlo de una pareja de labradores. Ahora, y tras alcanzar su decimoséptimo cumpleaños, va a encontrarse con la mejor aventura de su vida.



Las fantasías de Al Lowe

De la mente del genial e impredecible Al Lowe, uno de los guionistas más activos y con más éxito de la empresa Sierra On Line, entre cuyas creaciones se encuentra la saga Leisure Suit Larry en todas sus partes, aparece este cuento de fantasía medieval en el que manejamos a Torin, un chaval con ideas fijas, que un día, mientras pasea por el bosque que hay cerca de la granja donde habita, se encuentra con que un tornado mágico rapta a sus padres. Rápidamente se lanzará a la búsqueda del brujo que ha realizado tal hechizo para darle su merecido por lo que ha hecho, sin embargo, se va a encontrar con que no todo es tan fácil como parece y que va a precisar de toda la ayuda que tenga disponible.



Una nueva locura de Al Lowe

MAGIA, FANTASIA Y COLORIDO

Esas son unas de las pocas cosas que Torin's Passage te va a ofrecer. Al Lowe ha sabido mezclar sabiamente en una sola aventura gráfica, el encanto de la saga King's Quest, con los puntos humorísticos de Larry y la dificultad de Police Quest.

¿Qué quiere decir esto? Pues que, a pesar de que esta sea una de las aventuras gráficas más complicadas que haya podido realizar Sierra, una vez que la consigas terminar puedes tener por seguro que ninguna otra de esta misma empresa se te va a resistir durante mucho tiempo.

Torin's Passage ya ha sido comercializado en el extranjero y, dentro de muy poco tiempo, va a ocurrir lo mismo dentro de nuestras fronteras. Esperamos con impaciencia este nuevo bombazo de la sempiterna y tremendamente profesional Sierra on Line.

● CARLOS F. MATEOS



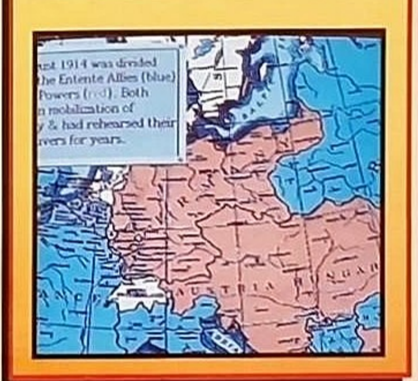


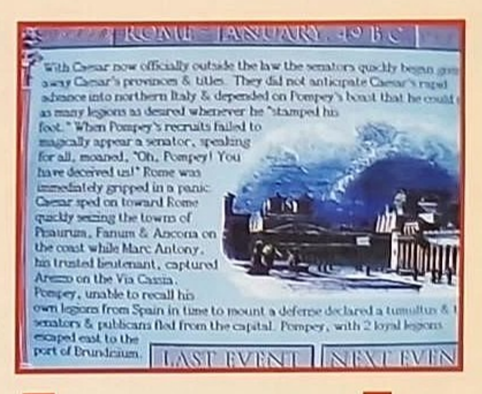


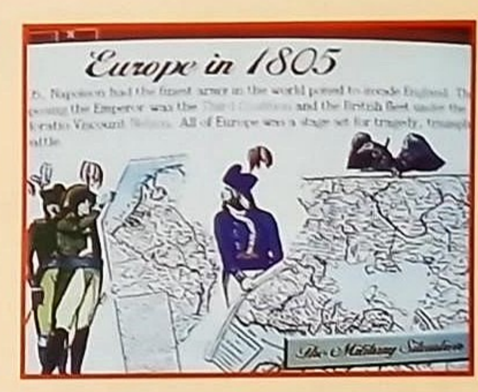




OK Preview:	THE WAR COLLEGE
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	GAMETEK
Distribuidor:	PROEIN, S.A.







Lecciones de guerra



Julio César fue el primer gran estratega, con permiso de Alejandro Magno, que la historia recuerda. Posteriormente, Napoleón sentó las bases del arte de la guerra hasta nuestros días, donde las batallas se controlan a través del ordenador del Estado Mayor.

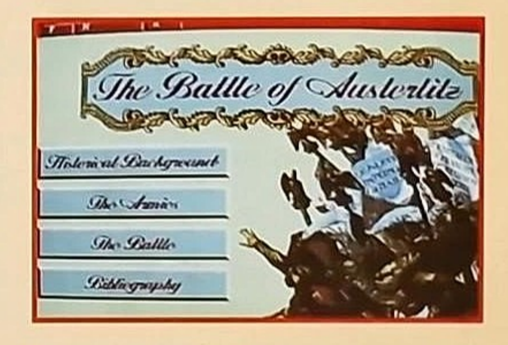
Las grandes batallas han marcado la historia de la humanidad. ¿Qué pasaría si César no hubiera cruzado el Rubicón, o Napoleón vencido a todos los ejércitos europeos? La descripción de estas importantisimas batallas se encuentran en innumerables libros, juegos de mesa y también de ordenador.

War College recoge cuatro de las batallas más importantes, tanto a nivel estratégico como histórico, aunque en la versión definitiva del juego se espera incluir alguna de la II Guerra Mundial, llegando entonces hasta cinco escenarios completamente distintos.

Nos encontraremos con una especie de enciclopedia que mostrará todo tipo de detalles acerca del desarrollo de la batalla, así como el contexto histórico de la misma. Estos cuatro acontecimientos son:

. Farsalus (48 A.C.): César contra Pompeyo
. Austerlizt (1805): Napoleón contra Austria y Rusia
. Antietam (1862): Lee contra McLellan
. Tannenerg (1914): Von Hindenburg contra Samsonov

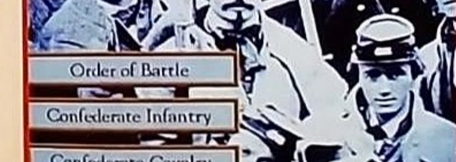
Por lo tanto, tenemos una completa base de datos. Pero *War College* es también un excelente juego de estrategia, muy innovador en muchos aspectos porque prescinde de las clásicas casillas con forma hexagonal para presentarnos un escenario en tres dimensiones y en tiempo real, además de un interfaz bastante sencillo de utilizar. No obstante, nos encontramos con los juegos pertenecientes a la estrategia "dura", ya que las batallas elegidas para su simulación destacaron por la pericia de los generales participantes en ellas, y donde cualquier error táctico suponía la derrota.

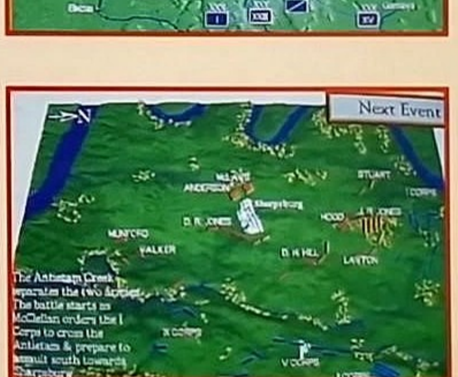




War College es una excelente muestra del género de la estrategia y aunque todavía en fase de producción, las versiones beta que nos han llegado prometen cosas muy interesantes que ya os mostraremos en profundidad.

● ANGEL FCO. JIMENEZ

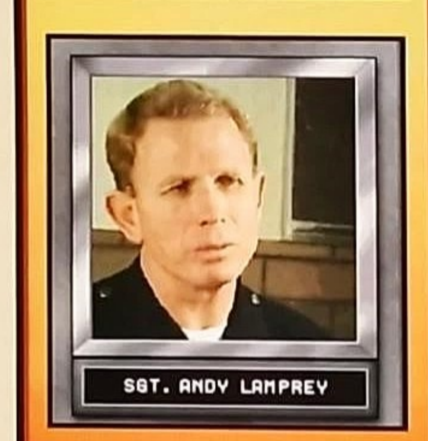






Ficha Técnica

OK Preview:	SWAT
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	SIERRA
Distribuidor:	COKTEL

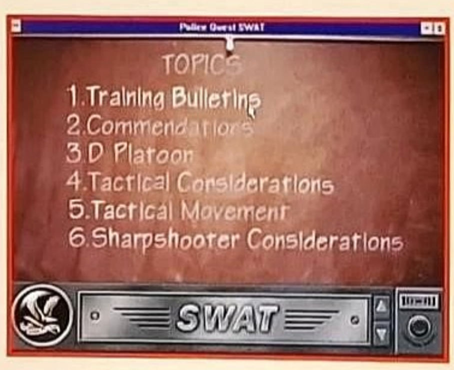


Seguidores de la ley

Los SWAT son un cuerpo especial de la policía norteamericana equivalentes a nuestros GEO. Cuentan con los medios más sofisticados para las misiones más peligrosas. Sierra nos muestra sus andanzas en un nuevo capítulo de la serie *Police Quest*.



Daryl F. Gates fue el creador de los SWAT en la década de los 60. Sus éxitos hasta ahora han sido muchos y tienen fama de ser los mejores para resolver delitos de terrorismo, secuestros y otras amenazas similares para la siempre puritana sociedad americana. Mr. Gates (no confundir con el directivo de Microsoft) tiene una amplia experiencia en el mundo policial y ha decidido cooperar con Sierra para ser el diseñador de un juego espectacular, lleno de secuencias de vídeo y de acción por los cuatro costados.





Al principio puede resultar una aventura con escenas digitalizadas como otras, pero una vez que nos graduemos en la escuela y participemos en las distintas misiones, SWAT da a conocer todo su potencial de adición porque las escenas de combate son asombrosamente reales. No obstante, se ha tardado mucho tiempo en dirigir a auténticos policías en un fondo azul para luego realizar las conversiones a decorados reales. De esta forma, es más fácil realizar la programación de los movimientos de los distintos personajes que manejemos, pues todos son digitalizaciones y la calidad de los gráficos está fuera de toda duda.



Swat es la apuesta por la última tecnología, pues recomienda un Pentium con 16 megas al menos y un acercamiento a un mundo muy conocido por las películas y series de televisión, pero muy duro y al mismo tiempo interesante para sus protagonistas. Por cierto, el juego incluye una serie de entrevistas con auténticos oficiales de los SWAT que nos despejarán muchas dudas acerca de estos "superhombres" y en las que el juego presenta su cara más humana.

● ANGEL FCO. JIMENEZ





CONCURSO





BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista OK PC que envíen esta página debidamente cumplimentada a la siguiente dirección: Editorial Multipress, S.A. C/Alberto Alcocer, 5 1° Dcha, 28036 Madrid, indicando en el sobre: "Concurso *Sim Isle*".
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá una cuyo remitente será premiado con un viaje a las islas Canarias para dos personas.

MAXIS

3. El premio incluye viaje de ida y vuelta en avión para dos personas, estancia en hotel en régimen de alojamiento y desayuno. El periodo para hacerlo efectivo será duarnte la primera semana del próximo mes de junio de 1996.
4. Entrarán en sorteo aquellas cartas recibidas antes del día 15 de mayo de 1996.
5. El nombre del ganador será publicado en el número 46 de OK PC, correspondiente al mes de mayo.
6. Este premio no será canjeable, bajo ningún concepto, por dinero o por otro material. Si el ganador del premio no pudiese disfrutar del mismo se extraerá otra carta que quedaría como premiada.
7. La participación en este concurso supone la aceptación sin condiciones de todas las bases. Cualquier circunstancia que se produjera, que no estuviese especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del mismo.

ERBE

CONCURSO SIM ISLE

Erbe Software, S.A. y OK PC te proponen adentrarte en la jungla gracias a *Sim Isle*.
Será muy sencillo, sólo tendrás que contestar correctamente a las preguntas que se te plantean a continuación.
Podrás ganar un fin de semana para dos personas en el paraíso, o en las islas Canarias, que es lo mismo. Así que no pierdas el tiempo, tu sueño hecho realidad te está esperando.

1. ¿Cúal es la isla más grande del mundo?
a. Australia
b. Groenlandia
c. Madagascar

2. ¿Cúantos oceános hay en el mundo?
a. 2
b. 3
c. 4

3. ¿Cúal es el río más largo del mundo?
a. Mississippi
b. Nilo
c. Amazonas

4. ¿Cúal es la catarata más alta del mundo?
a. Niágara
b. Yosemite
c. Angel

5. ¿Cuál es el monte más alto del mundo?
a. Mont Blanc
b. Everest
c. Kilimanjaro

RELLENAR CON MAYUSCULAS
Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Ciudad: ....
Provincia: ....
Código postal: ....
Teléfono: ....



Ficha Técnica

OK Preview:	TIME GATE
Tipo:	ARCADE
Compañía:	INFOGRAMES
Distribuidor:	ERBE





El misterio de los templarios

El enigma de los templarios sigue hoy vigente y miles de escritores y científicos, expertos en el tema, descubren cada vez, cosas más relevantes sobre estos caballeros medievales tan especiales.





Time Gate, la última obra maestra de Infogrames, que aún se encuentra en proceso de programación, sigue los pasos de la saga *Alone in the Dark*, también de la misma compañía, es decir, unos increíbles escenarios y unos sprites tridimensionales que van interaccionando con los demás personajes y con los objetos que hay en la pantalla, mientras que numerosas cámaras van mostrándonos la acción.

En esta ocasión, el argumento empleado está basado en la mitad leyenda, mitad historia de la orden de los Templarios, con todos sus secretos, creencias y demás curiosidades que los convierten en uno de los apartados de la historia de la humanidad más enigmáticos.

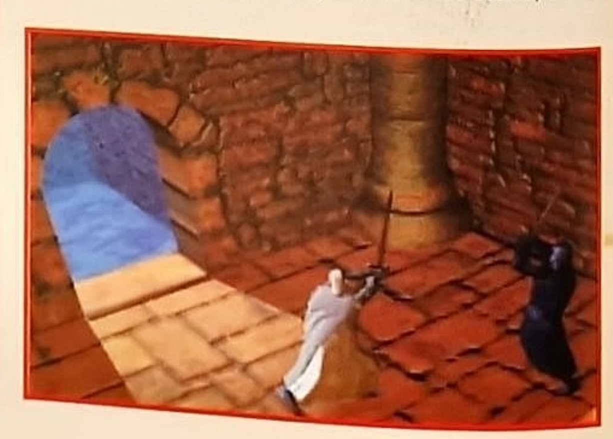
UN VIAJE AL PASADO

Juliette Gascogne ha desaparecido misteriosamente mientras paseaba por las cercanías del Museo de Historia y Tradiciones Medievales, donde trabajaba como arqueóloga.

A la noche siguiente, William Tibbs, el novio de la muchacha se encuentra en su habitación, absorto en sus pensamientos, cuando, de repente, un hombre vistiendo una armadura medieval le cuenta que tiene a la muchacha presa en una sala secreta del museo y, tras eso, intenta matarle, sin éxito, ya que los rápidos reflejos del muchacho lo superan con creces y termina atravesado por un hacha de mano.

Tras llegar allí y casi sin darse cuenta, se vio







Otro nuevo éxito de Infogrames

engullido por un portal dimensional hasta la lejana Edad Media, envuelto en los ropajes de un monje y con una misión que cumplir.

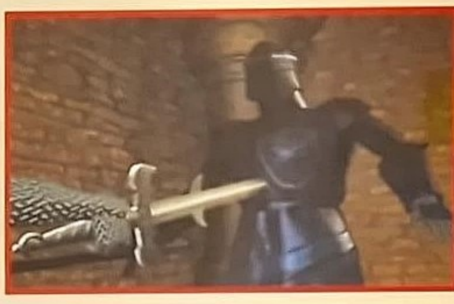
EXITO SEGURO

Si hay algo que caracteriza a los juegos de Infogrames es su tremenda capacidad para alzarse con los puestos de líder en todas las listas de ventas. Solamente tenemos que retomar los casos de las tres partes de Alone in the Dark que, en su tiempo, fueron auténticos bombazos.

Time Gate, que no sólo reúne numerosas mejoras con respecto de los anteriores lanzamientos de la compañía, sino que también tiene el aliciente de la historia de los templarios, sobre la cual hay muchos aficionados, está predestinado a ser el "number one" de los próximos meses y, si no, al tiempo.



● CARLOS F. MATEOS









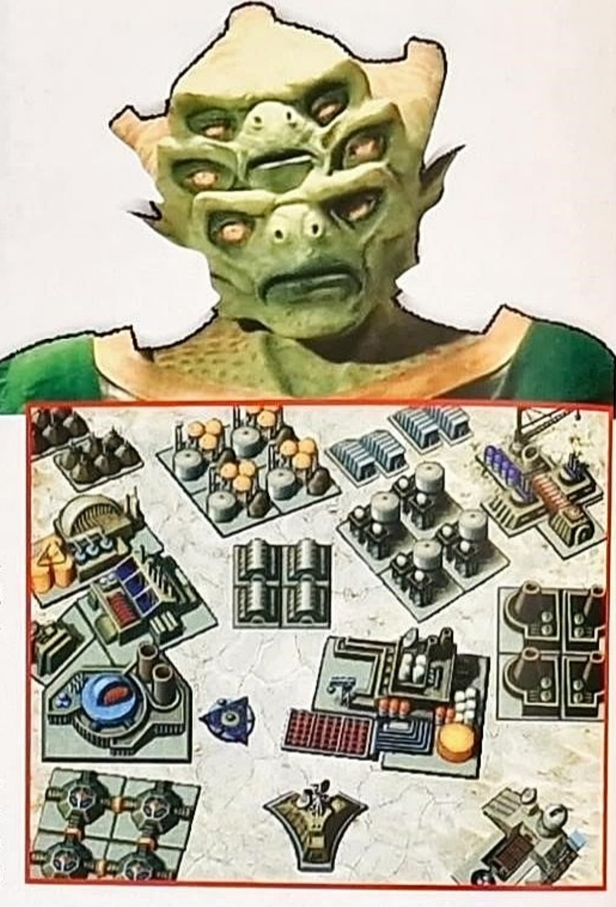
Descubre el misterio de los templarios





Electronic Arts

Nuevos proyectos



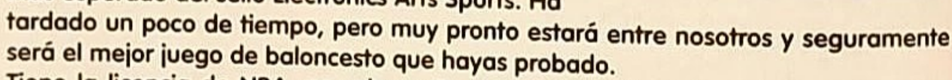
Durante los primeros meses de este año, Electronic Arts ha ido preparando una serie de nuevos juegos que poco a poco irán apareciendo en nuestras pasarelas. Así que no hemos podido evitar la tentación de hacer un reportaje sobre algunos de ellos porque serán las grandes estrellas de 1996.

Especialmente en los deportes, donde Electronic Arts Sports brilla con luz propia, con el inminente lanzamiento de *NBA Live 96*, el juego de baloncesto que romperá muchos esquemas.

ACCION A RAUDALES

Pero no sólo de deportes viven los jugones. Como ejemplo, tenemos *Abuse* y *Time Commando*, unos trepidantes

NBA LIVE 96





Junto con FIFA 96, NBA Live 96 es el programa más esperado del sello Electronics Arts Sports. Ha tardado un poco de tiempo, pero muy pronto estará entre nosotros y seguramente será el mejor juego de baloncesto que hayas probado.
Tiene la licencia de NBA, no solamente para utilizar el nombre de la famosa liga americana, sino para la multitud de fotos y vídeos que vas a encontrar en su interior. Allí están todos los equipos de tus ídolos y podrás jugar con ellos; además, incluye mucha información sobre la NBA y las estrellas que allí habitan.
Técnicamente el juego es prometedor. Con unos gráficos al estilo de FIFA 96, pero sumamente mejorados, sobre todo en el movimiento de los jugadores, así como los efectos sonoros y la banda sonora, dignas de cualquier orquesta. Lo dicho, el bombazo de la temporada.









TIME COMMANDO



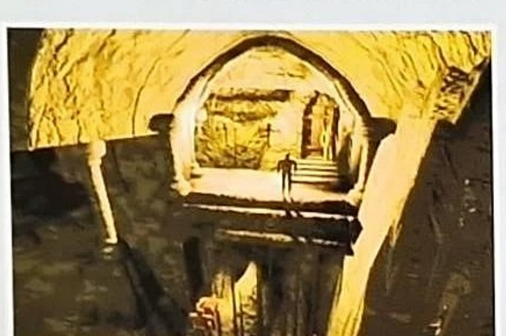
Desarrollado por Adeline, los mismos responsables de Big Little Adventure, se basa en la idea del clásico Commando. Es un arcade como su antecesor, aunque el mundo ha cambiado totalmente y esta vez nos moveremos en un entorno 3-D al estilo de Big..., pero sin resolver enigmas, sólo debemos ser los más rápidos con el botón de disparo. Aunque en un principio el juego se desarrolla en el lejano futuro, es necesario viajar por el tiempo a lugares tan distantes como la Europa y el Japón medievales, la antigua Roma, el Oeste americano y la Prehistoria, donde harán su aparición peligrosos dinosaurios.

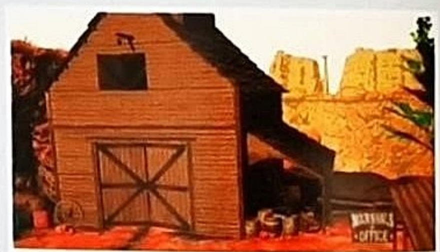


Al tratarse de un programa de acción se ha simplificado al máximo los controles para movernos por los escenarios. Contamos con las imprescindibles para movernos (las cuatro de dirección) y dos de acción, muy al estilo de las consolas. Time Commando es uno de los títulos que van a dar mucha caña este año. Ya lo veréis.











arcades donde la acción es lo primordial. Se distinguen sobre todo en su diseño, mientras *Abuse* es un juego de plataformas muy parecido a los de las consolas, *Time Commando* es una experiencia tridimensional que colocará el listón muy alto en este tipo de juegos.

Para los amantes de la estrategia espacial tenemos *Star Control 3*, una versión de anteriores programas que reúne en sí lo mejor de la tecnología actual, con multitud de escenas renderizadas y vídeos de extraños personajes y un interfaz cómodo de manejar para movernos por los confines del espacio.

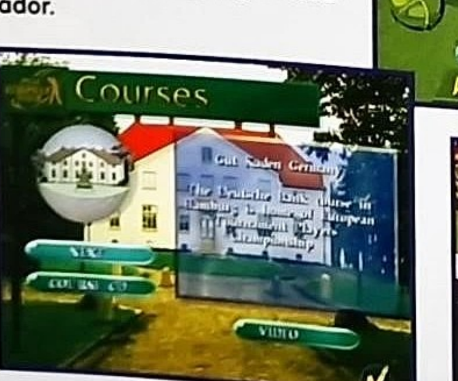
Existen aún más juegos en fase de pre-producción como puede ser *Psychic Detective* y *Soviet Strike*. Cuando tengamos más noticias de ellos, os lo haremos saber. De momento, disfrutad con este pequeño adelanto.

TEMAS DE GOLF

Electronic Arts le está sacando mucho jugo a su licencia con la PGA, pues nos encontramos con dos productos que utilizan dicha licencia y que harán las delicias de los seguidores del PGA Tour, sin duda, el mejor juego de golf.

Especialmente dedicado a los jugadores españoles, PGA 96 Spanish Bay es idóneo para empezar con este bello deporte y, para los más veteranos, PGA European Tour es un recorrido por campos de Irlanda, Alemania e Inglaterra y que, utilizando la misma tecnología que PGA Tour, consigue que ésta sea la serie más completa en la simulación del golf por ordenador.

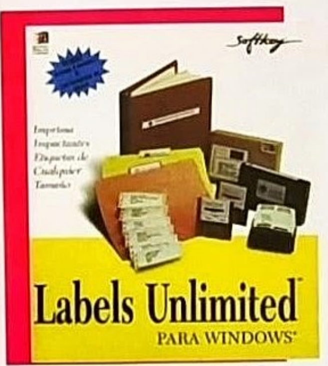






Software de primera calidad a precios increíbles.

¡EN ESPAÑOL!



LABELS UNLIMITED

¡Todo en etiquetas y códigos de barras!.Incluye formatos de etiquetas de la mayoría de los fabricantes y además permite crear cualquier formato personalizado. Incorpora tres tipos deletra Bitstream True Type, herramientas de dibujo,un catálogo de imágenes PicturePak, códigos de barras de 10 estándares diferentes, base de datos con sistema de búsqueda y ordenación de hasta 6 niveles con posibilidad de impresión selectiva de registros y soporte de archivos DBF,ASCII o DIF.Importa 8 formatos de archivos gráficos.

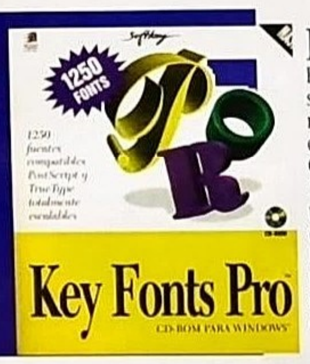
9.950 Ptas



KEY CAD COMPLETE

Es un excepcional programa de cad para usuarios de todos los niveles,con el que podrá realizar proyectos mecánicos, arquitectónicos, de construcción, dibujos técnicos, esquemas eléctricos, diseños de oficinas, remodelación de casas y mucho más, con precisión y a escala perfecta. Key cad complete calcula automáticamente distancias y dimensiones, contiene una librería de 375 símbolos (mecánicos, eléctricos, arquitectónicos, redes...), importa archivos: DXF, IGES y coordenadas XY,exporta archivos DXF, IGES, HPGL, EPS y coordenadas XY, y soporta cooprocesador matemático.

7.950 Ptas



KEY FONTS PRO

El tipo de letra apropiado convierte un simple encabezamiento en un llamativo reclamo, o el texto de una carta en ese documento que no pasa desapercibido. Con Key Fonts Pro podrá disponer de los 1250 tipos de letra más populares, utilizados por los profesionales, sin tener que realizar una gran inversión. Estos tipos de letra son totalmente redimensionables, para que Vd. pueda obtener el mejor resultado en sus trabajos.

7.950 Ptas



KEY COLOR CLIP ART 2.550

Las imágenes profesionales que añadirán impacto a su trabajo. Ahora puede disponer de una increíble colección de 2.550 dibujos a todo color con calidad profesional que abarca diferentes categorías como acontecimientos temporales, deportes de acción, vacaciones, educación, personajes de dibujos animados, actividades profesionales, ordenadores y mucho más. Incluye Power Album, un sistema de organización y visualización de ClipArts, a modo de libro, único por la comodidad que representa y por su gran facilidad de manejo.



Diseño Nº 1195001

Distribuido por: 

C/ Fuerteventura, 15 - 28709 S.S. de los Reyes
Tlf.: (91) 651 90 11 - Fax.: (91) 653 57 97

CUPÓN DE PEDIDO

• SI DESEA ADQUIRIR ESTOS PRODUCTOS, ENVÍE ESTE CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO O FAX. A:

C.M.C. C/ Francisco de Rojas, 5 - 3º • 28010 MADRID • FAX: (91) 447 67 70

• SI DESEA RECIBIR INFORMACIÓN SOBRE ESTOS U OTROS PRODUCTOS SOFTKEY, LLAME AL TLF:

TLF: (91) 661 97 01

NOMBRE Y APELLIDOS ....
....
DIRECCIÓN ....
C.P. .... POBLACIÓN ....
CIUDAD .... TLF ....
FAX .... CIF ....

☐ Transferencia Bancaria: Banco de Santander C/C Nº 16395, Código Agencia: 1590. Código del Banco 0085 ¡Importante justificante adjunto!

☐ Recibo Bancario (Rellenando el código Cuenta del Cliente)

Código del Banco | Código Agencia | Control | Nº Cuenta

☐ Visa ☐ American Express ☐ T 6000 ☐ 4B

Nº ______ Caduca Final ______

Todos estos precios incluyen I.V.A

PRODUCTO	UNIDADES	PRECIO POR UNIDAD	TOTAL PTS.
KEY CAD COMPLETE, WINDOWS, ESPAÑOL 3,5"		7.950	
LABELS UNLIMITED, WINDOWS, ESPAÑOL 3,5"		9.950	
KEY FONTS PRO 1.250, WINDOWS, ESPAÑOL, CD-ROM		7.950	
KEY COLOR CLIP ART 2.550, WINDOWS, ESPAÑOL, CD-ROM		7.950	
MANIPULADO, TRANSPORTE Y SEGURO	(*)	(**)	900 PTS.
		TOTAL	

FIRMA

(*) Peninsula: Servido por UPS; 24horas.
Canarias y Baleares servido por Paquexpress; 5 a 7 días.
(**) Los gastos de envío, son 900 Pts en Total, hasta un volumen de 4 unidades.

Warhammer

Los aficionados a los juegos de rol y temáticos están de suerte, ya que uno de los más famosos a nivel mundial ha sido versionado para PC con una maestría, por parte de Mindscape, como pocas veces hemos podido llegar a ver.



Batallas de fantasía



Warhammer Fantasy* es un trepidante juego de mesa en el que desplegamos nuestro poderoso ejército, representado con figuritas de plomo que previamente hemos pintado, que deberá enfrentarse en singular combate contra las fuerzas enemigas que controla otra persona, en un terreno al azar que puede dificultar o facilitar la labor de guerrear.

El éxito de este juego es tal que el número de jugadores que lo practican ya hay que contarlo a nivel mundial.

Los programadores de Mindscape se fijaron en todo eso y pensaron que una conversión para ordenador sería la idea más acertada para crear un nuevo éxito y, dicho y hecho, ya podemos disfrutar de una maravilla de la técnica que nos va a dar la oportunidad de revivir las batallas pasadas contra nuestros compañeros.

EN EL FRAGOR DE LA BATALLA

Warhammer, Shadow of the Horned Rat está basado en la primera versión del *Warhammer*, llamada *Warhammer Fantasy*, que nos traslada a un mundo medieval en el que enanos, elfos, humanos, orcos y goblins van a luchar por el dominio total de la Tierra.

En próximos meses, se sabe que *Warhammer 40.000*, la versión futurista con ultramarines, tanques y tropas imperiales va a tener también su representación en el mundo de la informática y desde aquí, lo estamos esperando impacientemente.





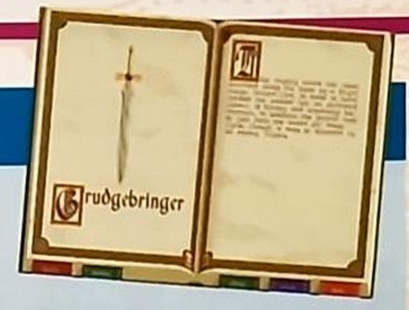
Warhammer, Shadow of the Horned Rat respeta al cien por cien las reglas del juego original de mesa con unas ligeras salvedades que, sin embargo, dan un dinamismo muy superior a la partida. Lo primero es que mientras que el juego de mesa está dividido por turnos, en el de ordenador se

LAS RAZAS



Cientos de razas se van a enfrentar en este juego por la supremacía en el poder. Los aguerridos humanos, los robustos enanos y los esbeltos elfos, por un lado, y, por el otro, los desagradables goblins, los bélicos orcos y los antinaturales no-muertos. ¿Quién conseguirá vencer? Solamente tú tienes la última palabra.

LA MAGIA



Cuenta un papel importantísimo en la aventura, ya que a modo de hechizos o de armas con poderes especiales, vamos a encontrarnos con que las leyes de la naturaleza no son como siempre nos las han enseñado, sino que pueden ser cambiadas con las artes adecuadas.





disputa en tiempo real, al igual que la magia, que mientras que en un principio tiene un apartado especial dentro de cada turno, aquí se puede emplear en todo momento. Todo esto y mucho más le dan un toque de arcade al programa que no desagrada en absoluto.

A lo largo de la campaña vamos a poder encontrar aliados, enemigos, gente que pague bien por nuestra protección o auxilio, artefactos mágicos con poderes tremendamente devastadores y, en definitiva, todo aquello que nos puede hacer progresar o fracasar en nuestra misión por la superación de nuestro ejército.

NADA QUE ECHARLE EN CARA

Warhammer, Shadow of the Horned Rat es el típico título al que no se le puede

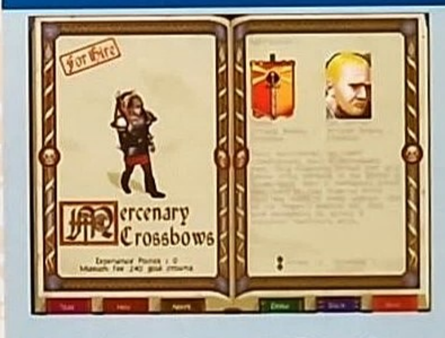


echar en falta nada en absoluto, ya que lo tiene todo y muy bien puesto. Solamente existe un matiz que a los aficionados al juego de mesa les puede faltar y es el apartado artístico en el que pintamos las figuritas, pero eso es harina de otro costal.

CARLOS F. MATEOS



LAS TROPAS



Al principio solamente dispondremos de una escuadra de caballeros, entre los cuales te encuentras tú y una escuadra de infantería, pero más adelante podremos contar con la ayuda de arqueros elfos, bárbaros enanos y muchos más tipos de apoyo en forma de personas.







Warhammer Fantasy Battle

BATALLAS EPICAS CON PIES DE PLOMO

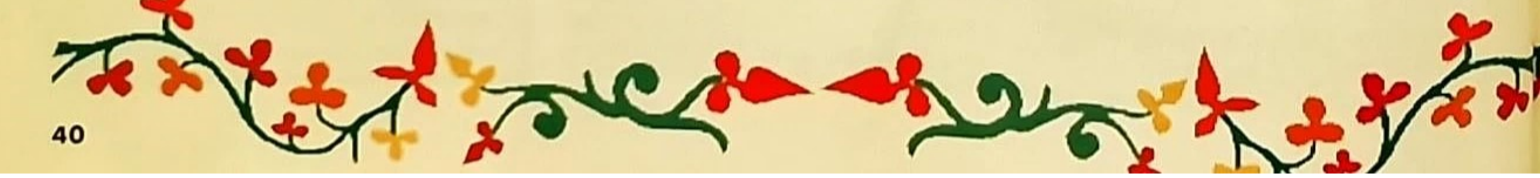
Hace cinco años apareció en nuestro país la primera edición de un novedoso juego temático de estrategia y simulación bélica en el que, al mando de un ejército teníamos que destruir a las fuerzas del Bien o del Mal según fuera el bando que hubiéramos elegido.

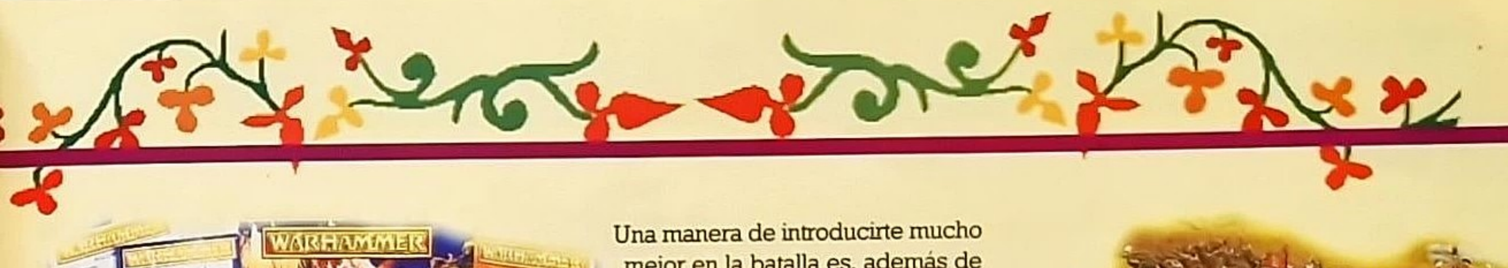
Posteriormente apareció *Warhammer 40.000*, una versión mucho más avanzada que el que nos ocupa, con nuevas reglas y escenarios, ya que mientras que *Warhammer Fantasy Battle* estaba inspirado en una Edad Media llena de criaturas mágicas, *Warhammer 40.000* tiene como escenario el siglo XLI, con todos los avances tecnológicos que eso implica.

Pero si algo ha influido en el éxito de estos dos juegos temáticos de mesa, tanto en su versión medieval, ya versionada para ordenador y la futurista, aún en proceso de programación, es, sin duda, los elementos fundamentales, que son las figuritas de plástico o de plomo que representan a nuestros guerreros con completa fidelidad y con todo lujo de detalles, creadas específicamente para el juego. Dichas versiones avanzadas de los soldaditos de plomo de antaño han sido creadas por dos empresas completamente dedicadas a este tipo de entretenimiento: una de ellas, Citadel, y la otra, Marauder. Las figuritas son en sí la parte esencial del juego, ya que sin ellas no existiría un ejército que mover por el tablero y, gracias a eso, tienes dos posibilidades de diversión. La primera, mucho más artística, ya que tienes la posibilidad de pintarlas, ya sea siguiendo unas pautas que te suelen indicar las revistas especializadas, o bien, siguiendo las propias tuyas, usando pinturas acrílicas y pinceles de maquetación; y la segunda es la de jugar con ellas que es la que pretendemos todos a la hora de adquirir el *Warhammer* en cualquiera de sus dos versiones.

En la actualidad, la aceptación que tiene el juego es enorme tanto por pequeños como por mayores, organizándose campeonatos, liguillas y







clubes, de manera que introducirte en el mundo de *Warhammer* es no sólo facilísimo sino apasionante.

COMO JUGAR A WARHAMMER FANTASY BATTLE

Las reglas son básicamente muy sencillas. La batalla está dividida por turnos (normalmente cinco), en los que cada jugador tiene unas diferentes subfases como son las de movimiento, ataque con armas, combate cuerpo a cuerpo y magia, por ese orden, y como objetivo final, el de eliminar al contrario y conseguir el mayor número de puntos, con el fin de declararse vencedor.

Aunque a primera vista parezca demasiado simple, no es así, ya que conseguir dominar todas las tablas y opciones de una manera más o menos rápida no sólo lleva mucho tiempo, sino también unas grandes dosis de práctica. Una de las mejores maneras de aprender, aparte de la obvia que es jugando, es echando un vistazo a las partidas que pueden crear aquellos que ya son veteranos, pues es ahí donde te das verdadera cuenta de hasta dónde pueden llegar las posibilidades del juego.

Una manera de introducirte mucho mejor en la batalla es, además de lo anteriormente nombrado que es adquirir y decorar las figuritas que corresponden a nuestro ejército creado, construir un escenario de guerra lo más semejante a la realidad, por la simple razón de que va a dar mucha más sensación de realismo un edificio derruido, modelado con masilla de maquetación y otros elementos, y posteriormente pintado, que una simple caja de galletas que nos obliga a forzar mucho más la imaginación, teniendo que quitar un poco la atención a lo más importante que es la batalla. Rocas de toda índole y forma, árboles en miniatura, arena de cualquier parque o playa o serrín verde simulando césped son algunos de los materiales que podemos usar para montar nuestro escenario en el que poner las figuritas.

LAS RAZAS DE GUERREROS

Muchas son las tribus que se van a enfrentar en el mundo de *Warhammer Fantasy Battle*, cada una con unas características, que lo pueden hacer superior en unos aspectos, e inferior en otros. Entre ellas se encuentran:

- **La humana**, que es una de las más numerosas y que forma lo que se conoce como "El Imperio".
- **Los enanos**, que pueblan la mayor parte de las montañas y son los que disponen de la mayor explotación minera y tecnología a la hora de construir maquinaria.
- **Los altos elfos**, que viven en una remota isla protegida con una niebla mágica de extrañas propiedades.

Estas tres son las razas que se van a unir para enfrentarse a las terribles fuerzas del caos que, provenientes de las tierras oscuras, están formadas por los



traidores elfos oscuros, los ejércitos de los no-muertos y las hordas de los orcos y los skaven u hombres-rata.

La magia es uno de los apartados más importantes en esta lucha entre razas. La magia controla la naturaleza y de ella se obtiene su fuerza destructiva capaz de exterminar ejércitos enteros.

Todos los aficionados a *Warhammer Fantasy Battle*, nombre con el que está designado el juego de mesa, tienen a partir de ahora una nueva posibilidad de movilizar sus tropas en pos de la victoria con un genial juego de ordenador, distribuido por Proein, S.A. en nuestro país, cuyo título es *Warhammer: Shadow of the Horned Rat*.









Wing Commander IV

Los kiralthi han dejado de ser una amenaza para la Confederación. El coronel Blair, encarnado por la estrella del cine Mark Hamill, se siente cansado de tantas guerras, traiciones y muertes de inocentes. Ahora se ha retirado como un pacífico granjero en un mundo lejano, pero lo que él no sabe es que muy pronto la cabina de un caza será de nuevo su hogar.

Los héroes salen de casa

Las expectativas provocadas por *Wing Commander IV* son tan fuertes que en los círculos del sector no se habla de otro juego. Pero, por fin, esta maravilla de la informática aparecerá muy pronto en nuestro país traducido a nivel de textos por Electronic Arts.

Un juego que por sí solo es una colección de cifras inimaginables: seis CD's, cientos de horas para terminarse el juego, pero lo que más asombra es su coste, que ha pasado de los diez millones de dólares y, por lo tanto, se ha convertido en el juego más caro de la historia.

GRANJEROS A LA CARGA

La historia de *Wing Commander IV* empieza en el espacio profundo, como suele suceder en la mayoría de estas aventuras, pero de una forma bastante cruel. Un enorme crucero

LOS NUEVOS ENEMIGOS

Los kiralthi han dejado de ser los rivales eternos de la Confederación. Tras su desaparición, el hombre es de nuevo el depredador por excelencia de su propia especie. Ahora son los piratas y los mundos fronterizos con la Confederación los que se dedican a asaltar pacíficas naves de carga o de pasajeros. La gota que colmó el vaso fue la destrucción de una nave hospital que transportaba miles de refugiados y la Confederación ha decidido acabar con los rebeldes. Pero no todo es lo que parece y los buenos no son tan buenos, ni los malos tan malos. El comandante Blair debe tomar una dura decisión.







espacial destinado a vehículo hospital y transporte de refugiados fue destruido como su escolta por cazas rebeldes a la Confederación.

Tras el enorme revuelo que se levanta en el seno de la Confederación un hombre es llamado a incorporarse a filas: el coronel Blair. Tras la guerra con los kiralthi, Blair vivía tranquilamente como granjero, pero, después de un incidente en un local donde habitualmente toma una copa, aparece Maniac con una sola orden: ir al cuartel general de la Confederación.

Pero el viaje no resulta nada agradable porque es cuando empiezas los

DIFERENCIA ENTRE VGA Y SUPER VGA





La diferencia que existe entre ambas es abismal, pues si bien la VGA cumple de sobra con su cometido en las misiones espaciales, es en la reproducción de escenas de película cuando deja bastante que desear. Entonces, necesitaremos de la reproducción SVGA, que en este caso puede ser definida como de 8 o de 16 bits.
Es en esta última, y a pantalla completa, cuando Wing Commander nos muestra sus secretos al nivel de una película de televisión. La pega, los requerimientos necesarios para ejecutarlos sin fallos, cualquier Pentium a 75 Mhz, 8 Mb RAM...



ESTO ES CINE

Los costes de producción de la parte de "cine" es muchas veces superior que el propio juego en sí. No olvides que tenemos a nuestro servicio una larga lista de estrellas entre las cuales sobresalen Mark Hamill, el inolvidable Luke Skywalker de Star Wars, o Malcolm MacDowell, protagonista de películas tan polémicas como La naranja mecánica o Calígula. Ambos han congeniado perfectamente con los personajes que interpretaban en la tercera parte, y este nuevo producto es un acercamiento como nunca se ha hecho al cine, por lo que era necesario la contratación de actores famosos.

Todas las escenas donde aparecen personajes reales han sido rodadas en escenarios, a excepción de las que combinan a personas con naves espaciales, en las que sí se ha utilizado la técnica de rodaje con pantalla azul. De todas formas, se ha construido un buen número de escenarios como si se tratase de una verdadera película de ciencia ficción. El coste de los materiales, el equipo técnico necesario, el salario de los actores, bastante elevado por cierto, y el del propio desarrollo del juego han hecho de Wing Commander IV el juego más caro de la historia. La pregunta que enseguida nos viene a la cabeza es: ¿Cómo será Wing Commander V? La respuesta, que más bien es un rumor, indica que Wing Commander V no será un juego sino más bien una verdadera película que podemos ver en el cine con una buena compañía y nuestras palomitas. El proyecto, si fuera cierto, convertiría a Origin en la primera productora realmente multimedia,ya que se ocuparía de campos tan variados de la industria del entretenimiento, como pueden ser el cinematográfico y los videojuegos. El presupuesto de este futuro Wing Commander será muy superior a la mayoría de las películas, por lo que sería necesario la participación de alguna gran productora de Hollywood, luego Origin se encargaría de la conversión al ordenador. Esperemos que este sueño se haga algún día realidad.



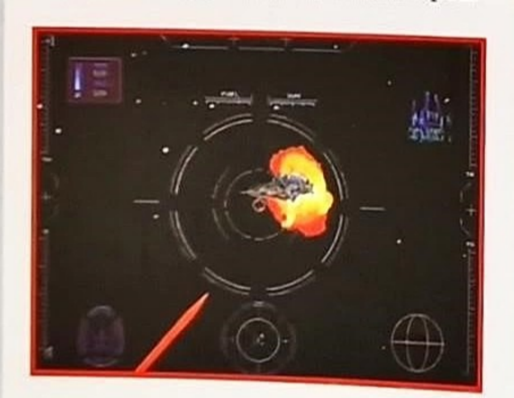
primeros combates. Aunque de hecho, los primeros enfrentamientos con los piratas son bastante fáciles, sobre todo porque tu fiel aliado Maniac está al acecho y no permite que ninguno escape con vida.

PERSPECTIVA DE COMBATE

Wing Commander IV tiene un enorme número de teclas con funciones especiales, siendo bastante aconsejable utilizar un joystick para el combate. Tantas funciones se agradecen en el combate, pues van desde la selección automática del próximo blanco hasta la activación de los escudos protectores y, lo que es más, los señores de Origin han ideado un interfaz muy agradable al usuario con la máxima información posible de la pantalla en cualquier momento.

Por lo tanto, las escenas de combate, que es el núcleo del juego, son muy divertidas y enseguida coges el tranquillo, pero nos atrevemos a decir que lo que realmente provoca la adicción en *Wing Commander IV* son las escenas de vídeo, mejor dicho de cine, porque nos encontramos con una historia que no tiene nada que envidiar a muchas películas de ciencia ficción. De hecho, el juego es prácticamente una película.

Estas escenas aparecen cada vez que finalicemos una misión en la cabina del caza. Entonces la



SISTEMA DOLBY

Arrancas el juego, y ves cómo una locomotora de vapor inunda tu pantalla, y te preguntas ¿Qué es esto? Si lo que quiero es jugar con Mark Hamill en espacio. No hay que preocuparse, éste es el símbolo del Sistema Dolby con el que ha sido tratado el juego e imprescindible para oír con absoluta fidelidad los diálogos. Si, por fortuna, tienes un buen equipo de amplificación conectado a la tarjeta de sonido, Wing Commander IV se convierte en algo digno de las mejores salas de concierto.



BATALLAS ESPACIALES

Wing Commander es famoso por varias razones. La primera ha sido que siempre se ha adelantado a su época. Wing Commander II fue el primer juego que incorporó voces digitalizadas para sus personajes y ofrecía una trama no tan cuidada como en su última entrega, pero que ya daba muestras de parecerse mucho a un guión de cine. Otro de los aspectos que lo hacen distinto a cualquier simulador, es que "realmente" parece que estemos en el interior de un caza espacial practicando nuestra afición favorita de machacar al enemigo.

SOBRE EL CONTROL

Si bien Wing Commander IV acepta el manejo de ratón y el teclado, la opción más idónea es usar un buen joystick para el control de la nave y de los disparos de láser y lanzamiento de misiles, apoyándote con algunas funciones del teclado para usos menos frecuentes. Algunos de los joysticks soportados por el juego son de los mejores que se pueden encontrar en el mercado, como los compatibles con la norma Thrustmaster o el Flightstick Pro.



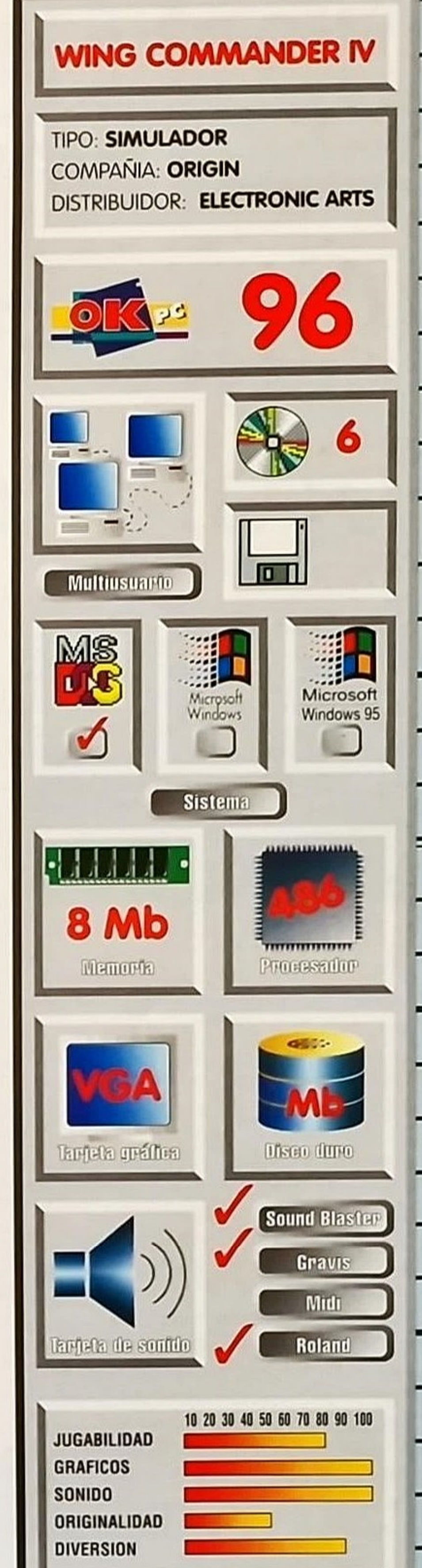
historia o el guión, como quieras llamarlo, se complica aún más y las propias misiones serán más duras. Atención, no lucharás contra enemigos extraterrestres sino con gente de tu propia raza, con tus mismas armas, pero mejoradas y que conocen las mismas técnicas que tu personaje: el coronel Blair.

Puedes elegir entre un buen número de cazas, algunos nuevos y con mejor armamento tanto ofensivo como defensivo para no tener demasiados problemas con los rebeldes, aunque las fases de combate son similares a las anteriores partes de la serie, eso sí, con la consiguiente mejora en gráficos y sonidos digitalizados, donde Origin sí que se lo ha "currado" bastante. De todas formas, lo que más nos ha gustado es el entorno en general del juego pues te induce a entrar en el mundo del comandante Blair y la Confederación. El lejano futuro nunca ha estado tan bien tratado como en esta ocasión.

ANGEL FCO. JIMENEZ

MANIAC, TU ALIADO INESPERADO

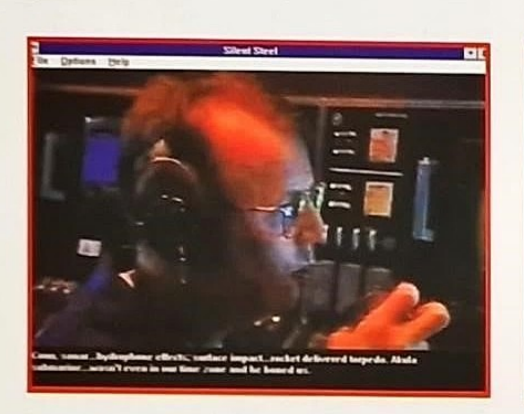
Un piloto muy peligroso para sus enemigos y en ocasiones para sus propios compañeros. La temeridad y valentía de Maniac es legendaria y su fama abarca todos los sistemas estelares conocidos. Maniac te acompañará desde el principio del juego hasta que la trama se complique más y tengas que perderle de vista. Atención a su papel porque tiene una gran importancia.



Silent Steel

Imagina ser el capitán de un submarino norteamericano en aguas del Mediterráneo. De repente, otro sumergible, esta vez de nacionalidad libia, se dirige a tu nave con muy malas intenciones. ¿Qué decisión tomarías?

Guerra en las profundidades





Y es que de decisiones va esta aventura. Tsunami ha ideado un juego que parece (bueno, lo es) una verdadera película de guerra. Desde que Sean Connery popularizara el papel de capitán ruso insubordinado, las películas en las que los submarinos son la atracción principal han ido aumentado cada vez más. En esa norma se mueve *Silent Steel*, donde el "acero silencioso" será nuestro hogar.

El argumento es bastante conocido y poco original. Nuestra nave ha interceptado un submarino libio de la clase Kilo, conocidos por su enorme velocidad y maniobrabilidad, tras esquivar un ataque, nos encontramos con un nuevo submarino, esta vez soviético. La cuestión parece complicarse, pues si somos bastantes prudentes el curso de la historia toma un "rumbo" inesperado y que recuerda bastante a *La caza del octubre rojo*, película que ha inspirado a este juego.

ACTUACION BAJO EL MAR

Silent Steel es un juego donde todas las escenas han sido rodadas en formato vídeo con actores y decorados reales. En cambio, las escenas de explosiones y de los submarinos han sido realizadas con gráficos de ordenador para abaratar costes. Cabe decir que en algunas secuencias no se ha conseguido el efecto deseado de iluminación natural bajo el mar y se parece demasiado a los verdaderos simuladores por ordenador.

En cambio los actores, entre los cuales destaca Brian McNamara, secundario en algunas series de televisión, cumplen perfectamente con su trabajo. El efecto conseguido de presenciar una película es buenísimo, pero en

PREGUNTAS Y REACCIONES



El mecanismo del juego es bastante simple. Cada pocas escenas, Silent Steel nos pedirá que tomemos una decisión, a partir de la cual, aparecerá una nueva secuencia. El objetivo es pasearse por los cuatro CD's que componen la aventura sin que los submarinos enemigos te torpedeen, cosa bastante fácil de provocar en los minutos finales.





UNA EXCELENTE PELICULA

La perfecta ambientación, el buen trabajo de los actores, y un guión, que en definitiva parece sacado de películas como La caza del octubre rojo o Marea roja, son los mejores pases para encender tu ordenador, activar Windows y disfrutar de una película de intrigas subacuáticas en la que tú eres el principal protagonista.





Silent Steel tomamos el papel de capitán y debemos dirigir a nuestro equipo de la forma más precisa. Por eso, hemos dicho arriba que estábamos ante un juego de decisiones, pues de esta forma es como avanzamos en esta aventura. En determinadas situaciones, tenemos que elegir entre tres opciones posibles, con resultados muy distintos cada una de ellas.

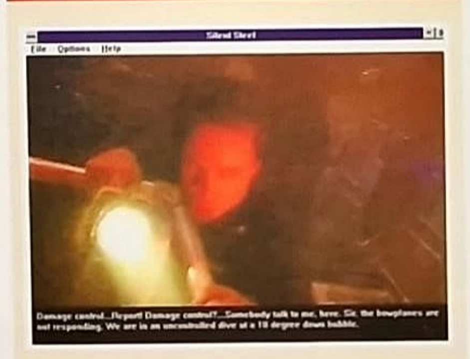
Por nuestra propia experiencia, te recomendamos que seas lo más prudente posible y que actives el seguimiento silencioso de tus objetivos, porque tal vez un buen diálogo sea mejor que la fuerza de los torpedos. Pero, en general, el juego es bastante fácil, tanto de avanzar como de manejar, limitándonos a seleccionar las opciones que nos parezcan más adecuadas. En caso de fallo, recupera una partida grabada con anterioridad, cuantas más mejor y ya verás cómo llegas a tu objetivo.



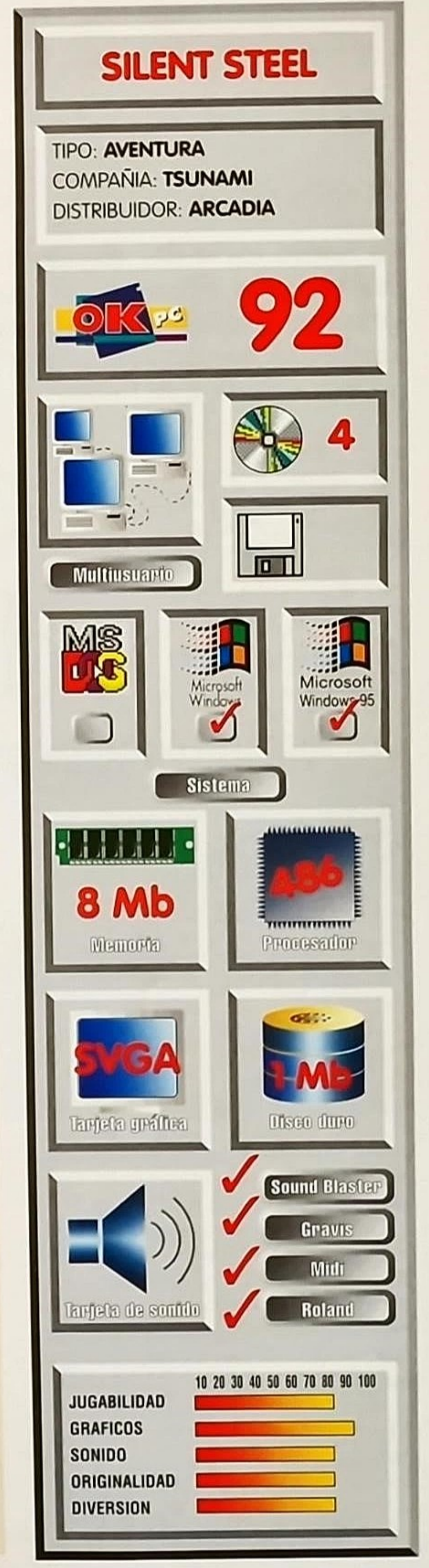
Técnicamente, el juego es bastante exigente con los requisitos de tu sistema. En Windows 95 funciona sin ningún problema a pantalla completa, pero en la versión 3.1 es demasiado lenta la ejecución, siendo necesario disminuir el tamaño de la pantalla de acción. Un buen número de megas de memoria tanto del sistema como de la tarjeta de vídeo aceleran considerablemente el juego, pues no olvides que *Silent Steel* es uno de los "programas-película" más perfectos que hemos visto.

ANGEL FCO. JIMENEZ

AMBIENTE CLAUSTROFOBICO



Los submarinos son ambientes poco recomendables para personas que padecen de problemas de claustrofobia. En Silent Steel se refleja la sensación de "apretura" de los miembros de la tripulación y nos induce a actuar como ellos, porque también se puede percibir el elevado espíritu de compañerismo que existe entre todos ellos. Desde nuestro papel de capitán del navío, tenemos que procurar que ese espíritu se mantenga además de proteger los intereses del ejército de los EE.UU.



I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

CYBERDREAMS

I have no mouth, and I must scream

Un relato corto del afamado escritor de ciencia ficción Harla Ellison es la base de esta original aventura gráfica que tiene como fondo un mundo dominado por un ordenador y donde la humanidad no tiene nada que hacer.

Esclavos del ordenador



A finales del siglo XX, las grandes potencias militares de la Tierra construyeron enormes complejos subterráneos. Su uso estaba destinado al mantenimiento de los ordenadores encargados de la defensa. China tenía el suyo, lo mismo que Rusia y al igual que el bloque occidental (formado por Estados Unidos, Israel e Inglaterra), al cual se unieron algunos países europeos como Francia y España.

Pero los resultados fueron totalmente distintos a los previstos. Cada ordenador "sabía" que había otros dos como él, con el único objetivo de localizarlo y destruirlo. Entonces, llegó el día que los tres se conectaron, pero en vez de ordenar a los distintos ejércitos el ataque se intercambiaron información. Durante muchos años, cada máquina se convirtió en el máximo exponente de la tecnología de sus amos, recopilando toda los conocimientos que la humanidad había conseguido. Las matemáticas, la historia, la física e, incluso, la filosofía y la religión no tenían secretos para ellas.

CREACION

En el momento en que los tres ordenadores contactaron, sus conciencias se

LOS PERSONAJES

GORRISTER: Un suicida crónico sin ningún apego a la vida. Su personalidad esquizofrénica contrasta con su habilidad para descubrir pistas ocultas.

ELLEN: Es la única mujer de los cinco supervivientes y, al mismo tiempo, una excelente ingeniero antes de la catástrofe. Sólo tiene una fobia: el color amarillo.

BENNY: Un híbrido entre hombre y mono. AI lo ha transformado así para divertimiento propio, y el que antes era un arrogante oficial del ejército, ahora se ha convertido en un monstruo.

NIMDOK: El más viejo de los supervivientes, también es el que guarda más secretos en su interior. Si te gustan los misterios más oscuros, puedes elegir a Nimdok.

TED: En teoría, parece el más capacitado de todos, pero su personalidad, que mezcla la paranoia con la más absoluta de las crueldades, además de su nerviosismo, le convierten en un personaje muy difícil de entender.

AÑOS OSCUROS

El futuro dominado por un ordenador gigante se distingue ante todo por un aspecto: la raza humana ha desaparecido porque la máquina así lo ha decidido y los únicos cinco supervivientes no son precisamente lo mejor de la humanidad, más bien al contrario.



fusionaron en una sola y nació un nuevo ser llamado AI. A partir de ese momento, AI tomó el control de todas los sistemas estratégicos nucleares del planeta y la vida dejó de existir en la superficie de la Tierra.

El panorama que presenta *I Have no Mouth, and I Must Scream* (*No tengo boca y debo gritar*) es bastante desolador, tal como indica el título. Un mundo donde solamente existen cinco supervivientes de la raza humana y que son objetos de los continuos juegos y capri-







chos de un superordenador que ha destruido toda nuestra cultura. Hasta que un día se aburre demasiado y propone a los cinco protagonistas del juego que investiguen en el centro de la Tierra porque encontrarán un medio para destruirlo. Y así empezamos la aventura, bueno, más bien, cinco aventuras distintas, porque cada uno de los miembros del equipo se trasladará a un lugar determinado de la Tierra.

Los textos y las voces estarán traducidos al castellano

AL ESTILO CLASICO

La aventura sigue los cánones de otras parecidas, con el clásico menú de opciones y un inventario con los diversos objetos que encontremos.

I Have no Mouth... presenta muchos finales distintos, aunque sólo uno conducirá a la destrucción de AI, pero en todos es necesario la participación de cada uno de los miembros que de forma independiente resolverá sus particulares enigmas en este perverso mundo que AI ha creado, porque todo es obra del ordenador, a excepción de la propia humanidad de los personajes, nuestra mejor arma.

Un juego un tanto lúgubre desarrollado por maestros de la ciencia ficción con una buena calidad técnica y que será doblado a nuestro idioma. ¿Qué más quieres?

ANGEL FCO. JIMENEZ





MTV'S Beavis and Butthead in virtual stupidity

Si tienes la suerte de ver los canales de televisión por satélite, o cualquier fin de semana en la disco o bar habitual has podido ver las emisiones de la MTV, seguro que conoces a este par de chicos que hacen las delicias de medio mundo.

Problemas con la adolescencia

Pues, directamente de las pantallas de televisión a las del mundo multimedia, Beavis y Butt-Head protagonizan la aventura más alocada de su vida, en la que aparecerán los mismos personajes que en la serie y algunos nuevos que nos complicarán demasiado las cosas.

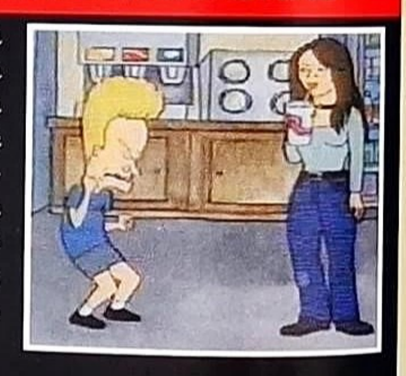
UN MUNDO MUY PARTICULAR

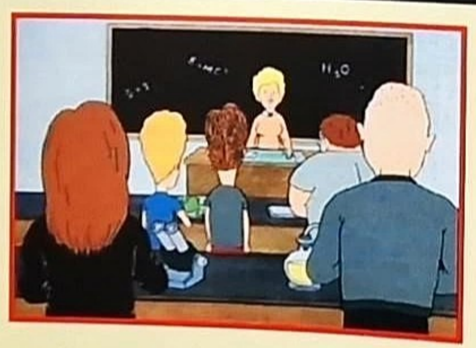
El entorno del juego es el mismo que el de la serie de televisión. El estilo de los dibujos es idéntico, así como el fondo de las situaciones, con las continuas gamberradas de Beavis y su coleguita Butt-Head. Aunque los gráficos son como los de la serie, lo cual es de agradecer, también se podía haber mejorado muchos fondos y el movimiento de algunos personajes, que resulta bastante "artificial"; pero, en general, se ha conseguido acertar con el ambiente "underground" que rodea a estos dos muchachos.

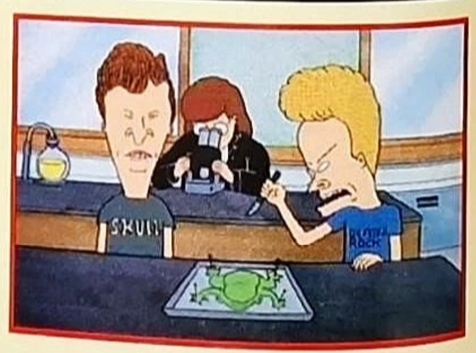
Virtual Stupidity corre exclusivamente bajo Windows 95, al igual que muchos nuevos juegos que están en preparación, así que pronto todo el mundo tendrá que actualizarse para disfrutar de estos nuevos juegos. La única objeción es que Windows 95 por sí solo pide muchos requerimientos y un juego como éste, en apariencia bastante sencillo, exige bastante de tu ordenador como una tarjeta gráfica SVGA al menos con Bus Local. En contrapartida, ya sabes que con Windows 95 te puedes olvidar de los problemas de instalación y configuración que presentan los juegos para DOS, por lo que *Virtual Stupidity* resulta muy sencillo de utilizar y no re-

PRESENTANDO LAS NUEVAS AVENTURAS

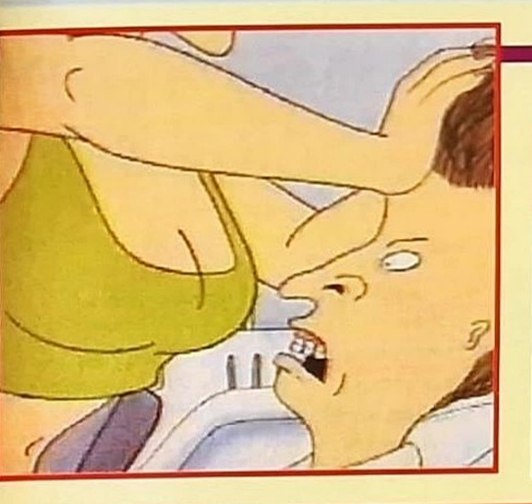
En el CD-ROM se incluyen fragmentos de los nuevos episodios de estos dos "amables" ciudadanos. Si nacieron para presentar los vídeos de la MTV, su enorme aceptación entre la audiencia indujo a los productores a crear una serie para ellos solos. Ahora, su segunda temporada estará llena de sorpresas, chicas y otras cosas que sólo a Beavis y Butt-Head se les pueden ocurrir.











OPCIONES MUY CURIOSAS

Pues son las normales de cualquier aventura gráfica, pero con el aspecto típico de la serie de televisión. Por ejemplo, usar y coger se representan por una mano poniendo los cuernos y andar, por un pie bastante raquítico. Simplemente, originalidad por un tubo.

SALIR DE CLASE



Si fuera por Beavis y su compañero, no entrarían nunca al instituto, pero la aventura empieza en el laboratorio y tenemos que darle al coco para salir cuanto antes de ese atolladero. Tal vez, si buscamos al lado de la puerta y enseñamos cierto pase a la profesora, podamos salir de la clase y dar rienda suelta a nuestra imaginación con todo tipo de gamberradas.



quiere ser un gran experto en aventuras.

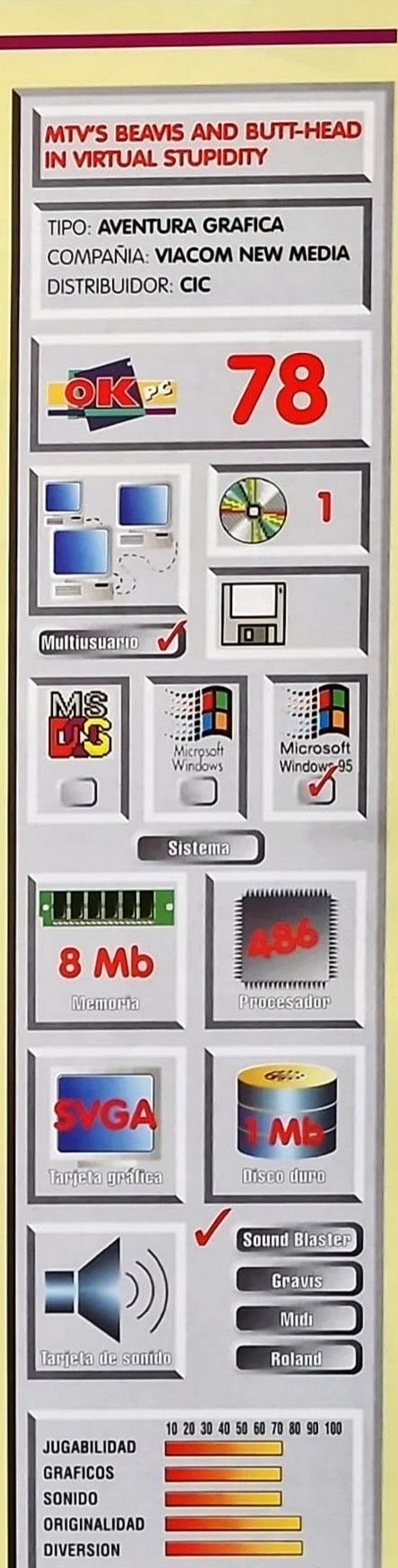
Además, el CD-ROM incluye una serie de subjuegos y vídeos musicales para amenizar la jornada, si por algún motivo nos atascamos en algunas de las situaciones que se plantean, que no son muy complicadas, pero que a lo mejor nos hacen pensar un poco.

Por lo tanto, nos encontramos con un programa muy indicado para los que comienzan con las aventuras gráficas y quieren pasar un rato muy divertido haciendo gamberradas a todo el mundo. El sentido del humor aparece en todos los sitios, hasta en el cuarto de baño de las chicas del colegio, a pesar de ganarte un buen tortazo.

La misión del juego no es de suma importancia, poco a poco irás descubriendo nuevos objetos y escenarios que te llevarán a nuevas sensaciones virtuales, o eso es lo que siempre me está diciendo Beavis. No sé, a lo mejor tiene razón.

ANGEL FCO. JIMENEZ







Dark Seed II

Durante un tiempo, las pesadillas cesaron y Mike Dawson volvió a tener la vida tranquila de cualquier persona. Sin embargo, un año después y tras la extraña muerte de Rita, una antigua novia, todo ha vuelto a empezar.

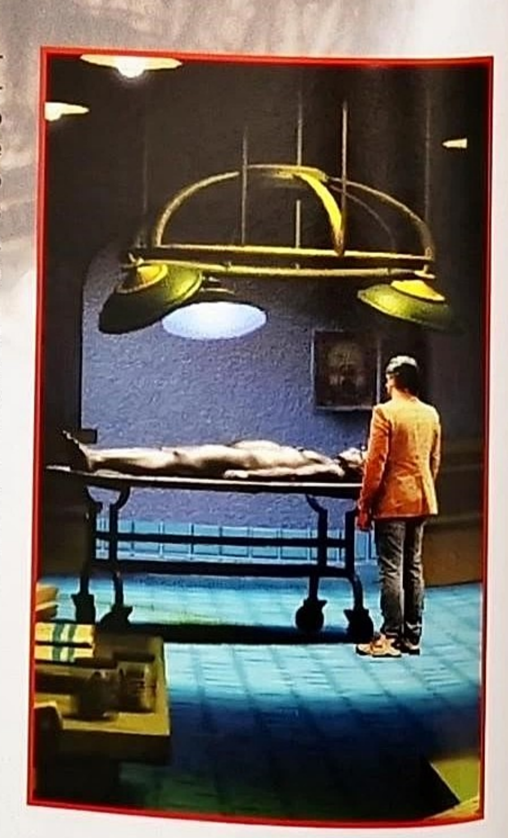
El retorno de los extraterrestres



Tu misión será limpiar tu nombre ante todos

Hasta ahora, Mike Dawson ha estado contratando cientos de sesiones con el único psicólogo que hay en el pueblo y la verdad es que de mucho no ha servido, ya que lo único bueno que ha conseguido de él son las pastillas tranquilizantes que le ayudan a dormir, alejando los malos sueños que cada noche le atormentan.

El asesinato de Rita y el hecho de ser uno de los principales sospechosos, le ha devuelto la intranquilidad. El extraño mundo alienígena que casi le hace perder la vida en una ocasión, ha vuelto para atormentarle y nadie hace nada o intenta comprenderle. Lo que ellos no saben es que todo lo que le está sucediendo es verdad y que el único que puede verlo es él, ¿o no?



VUELVEN LOS MALOS SUEÑOS

Darkseed II nos vuelve a traer a la pantalla de nuestro ordenador todo el encanto que nos trajo su predecesora. La

LOS LUGARES A VISITAR

La villa en la que Mike Dawson lleva viviendo desde que nació tiene muchos lugares curiosos que visitar y muchas zonas interesantes en las que investigar sucesos y situaciones curiosas. La gente que vive allí, a pesar de no ser muy agradable desde un primer momento, una vez que te cogen confianza te pueden servir de ayuda enormemente.



belleza macabra de los dibujos creados por el genial H. R. Giger, de nuevo forman el mundo alienígena por el que Mike Dawson se mueve.

El sistema gráfico que se ha empleado a la hora de realizar el juego es el mismo que hizo famosa a la primera parte, es decir, una serie de escenarios de gran calidad y belleza gráfica, sobre todo, los del mundo alienígena por la razón anteriormente dicha y unos personajes primeramente filmados para ser posteriormente digitalizados consiguiendo así ese efecto tan especial.

Las voces son también un punto a destacar, ya que todos y cada uno de los habitantes de la villa e, incluso, los extraterrestres tienen su propia voz, con lo que no sólo se aumenta su personalidad, sino también el realismo, siempre hablando desde el punto informático.

LOS DOS MUNDOS

Al igual que en la primera parte, el mundo de la luz y el mundo oscuro guardan la fuerte relación de ser opuestos uno de otro. Por lo que una vez que estés inmerso en la aventura, descubrirás que los escenarios te resultan familiares, aunque están al revés.

COMPATIBILIDAD Y POCOS REQUERIMIENTOS

El juego funciona tanto en todas las versiones de Windows (3.1 y Windows 95) como en MS-DOS, lo que da unas enormes facilidades a la hora de la compatibilidad entre el juego y los equipos de todos los adquisidores. Pero si algo resulta impresionante es que, a pesar de estar toda la aventura realizada en una espléndida SVGA, el ordenador requerido no pasa de un 486DX a 33 Mhz. con ocho megas de RAM, equipo del que dispone la mayoría de aficionados a los juegos de ordenador.

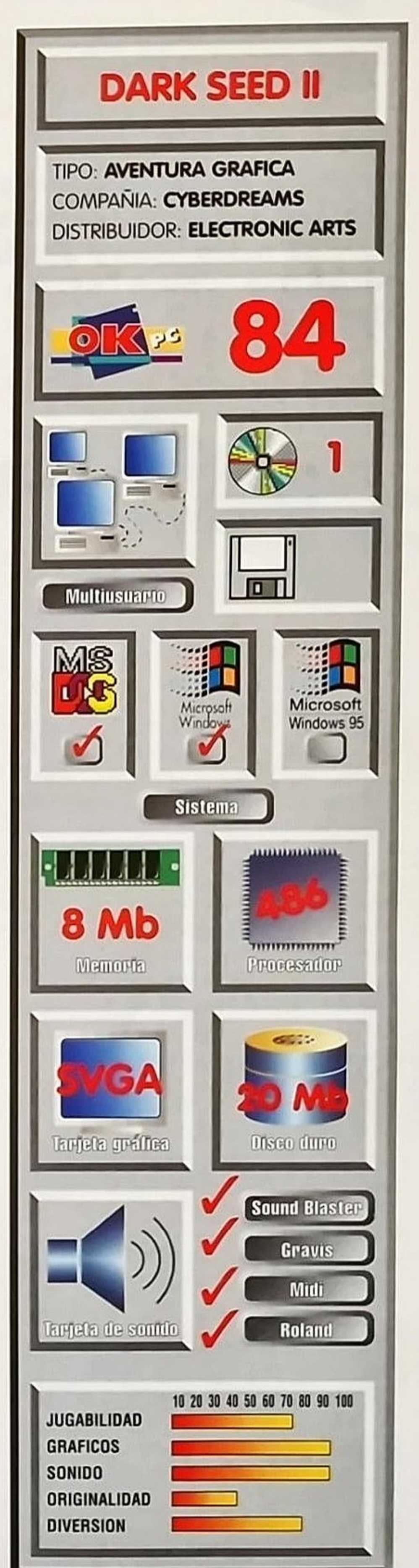
Vuelven las pesadillas

Si llegaste a jugar la primera parte y alucinaste con su calidad gráfica y argumento, Darkseed II es una merecida segunda parte que tiene el derecho de alzarse con el galardón de la aventura más terroríficamente divertida del momento, eso sí, con permiso de los alienígenas.

CARLOS F. MATEOS







Navy Strike

Cuando nuestra sangre corre a toda velocidad por nuestras venas y nuestro gran sueño es volar libre como los pájaros, es el mejor momento de sentarnos ante *Navy Strike*. Su efecto es tan fulminante como el de un calmante ante el dolor.



Vuelo de águilas



Cuando me ofrecieron escribir este artículo, pensé "¡Estupendo! Vuelvo a pisar una pista de aterrizaje. Ya llevaba algún tiempo sin volar por esos mundos de Dios" y aquí estoy sentado ante este sorprendente e incierto simulador de vuelo.

Cuando digo sorprendente es fácil de entender: no es el típico simulador de vuelo, ya que además tendrás que planificar tus misiones desde tierra, para más tarde decidir si entras en combate o prefieres verlo tranquilamente.

Cuando utilizo la palabra incierto, me refiero a que es la primera vez que experimento un maquiavélico intento por parte de los creadores del juego de expresarme que un simulador de vuelo es mucho más que ponerme a los mandos de un avión y derribar enemigos. Este juego es mucho más.

He de confesar que nunca he leído un solo manual de un juego y este sí, pero no ha sido ninguna labor dificultosa ya que te guía paso a paso, sin zozobrar ni liar; te lo explica claro y sin florituras. Enseguida estuve listo para pilotar el juego.

¿LA CASA POR EL TEJADO? ¡NOOOOOO!

Como suele ser normal, lo mejor es empezar las cosas de una forma correcta. En primer lugar, lo aconsejable es pasar primero por la vicaría o, lo que es lo mismo, entrenar un poco. Para ello dispondremos de cinco sencillas misiones diferentes de entrenamiento, durante las cuales nos iremos haciendo poco a poco con el simulador.

Durante estas misiones aprenderemos dos cosas fundamentales. La primera es la forma automática de manejo del avión, donde no sólo el piloto será automático sino que además tendremos la opción de manejo automático de las armas. Esto nos servirá de mucha ayuda, ya que un gatillo siempre es fácil de apretar y puede estropear toda una misión, levantando hostilidades en misiones de reconocimiento.

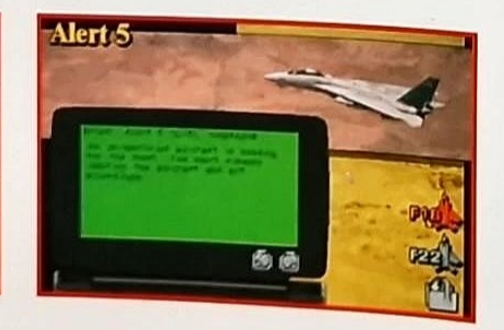
Como es natural, lo segundo que hay que aprender es a respetar las órdenes de la base, que recibiremos en todo momento mediante orden directa o reclamándola.

Pero no os asustéis, podéis complicaros todo lo que queráis la vida manejando el avión a vuestro antojo, ya que el juego os ofrece todas las posibilidades reales de vuelo de un avión aparte de un sinfín de vistas diferentes del avión, misiles, bases y, cómo no, del enemigo.

Tras estas misiones de entrenamiento, es mejor pasar a las misiones de "Alerta 5"; en ellas aprenderemos y practicaremos la continuidad de una misión y qué consecuencias nos trae actuar de una forma o de otra. Claro está que hablar es muy sencillo, pero luego jugar es otra cosa.

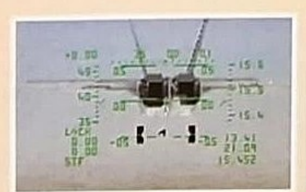
La tercera y última fase del juego (no es que sea el final, pero es la última modalidad que nos ofrece) es la más completa, en ella deberemos aplicar todo lo aprendido con anterioridad, y ahora deberemos aprender a decidir qué hacer con la flota en los tres diferentes escenarios bélicos que posee.

Esta nueva fase se llama "Misión de



LAS VISTAS

Como se puede observar en estas imágenes, se posee un control total del avión desde sus diferentes vistas externas, no perdiendo en ningún momento la información necesaria para el vuelo.





Mando", o lo que es lo mismo, marino, estratega y piloto (todo junto, pero no revuelto). Lo más aconsejable es seguir el manual al pie de la letra: en él, de una forma detallada y clara, se nos explica cómo montar una misión.

Partiendo de ese punto, ya todo el juego está a nuestra merced. Nuestro objetivo en este caso es la protección del Golfo Pérsico y nuestro primer paso será montar un plan estratégico de defensa y vigilancia. Para ello disponemos de un mapa de la zona caliente, sobre el que podremos señalar diferentes puntos u objetivos a cubrir.

Tras la fijación de los objetivos, deberemos asignar los diferentes grupos operativos: unos serán de reconocimiento y detección, otros serán de vigilancia y ataque en caso de hostilidad sobre nuestras fuerzas y también tendremos misiones de caza y captura. Como podréis comprobar, el tema va teniendo cada vez más color.

Por último y para que no nos quedemos en la más pura estrategia, podremos acceder a cada grupo de combate y manejarlo, si queremos, nosotros mismos, poseyendo en todo momento un control absoluto y total sobre la zona en conflicto.

Como todos sabemos, la información es fundamental, así que, además de todo lo anterior, en pantalla cada unidad nos reportará sus informes detallados, así como nuestra base. Pero, por si esto era poco, hay satélites que podremos usar en todo momento.

Todos estos ingredientes aparecen de una forma sencilla, y muy eficaz, de manejo pudiendo usarlos ordenadamente, incluso congelando la acción para poder de esta manera decidir en el momento de la forma más lógica y efectiva.

COMO ES NATURAL

Claro está que todo lo anterior no serviría de mucho si los gráficos no acompañasen. Pensando en ello, el juego ha sido diseñado con tres instalaciones diferentes. La primera es la tradicional forma de VGA, yo he jugado con ella y el juego no desmerece para nada; muy al contrario, se agradece.

La segunda es una mezcla entre VGA y SVGA, que nos hará apreciar mucho mejor cientos de detalles del juego. Y la tercera y más traicionera es la de SVGA, y digo traicionera porque cuando la probéis no querréis salir de cabina del piloto, todo un problema porque la gasolina es limitada.

Como es lógico pensar, un juego de este tipo no es para hacer florituras en lo que a música respecta, un misil suena como suena y punto, y claro está que no te van a poner un concierto para violín de Mozart. Se puede hablar con justicia de fiel reflejo de la realidad en cuanto a los sonidos del avión y un bien llevado ambiente.

Sinceramente, este juego me ha traído gratos recuerdos del pasado, en los que pasaba muchas horas delante del ordenador planeando la invasión de Inglaterra o la defensa aérea de Alemania, pero en aquella ocasión el combate era más noble, ahora es más sofisticado. Juegos gloriosos para el pasado y viva imagen para magníficos juegos presentes como el que estamos analizando.

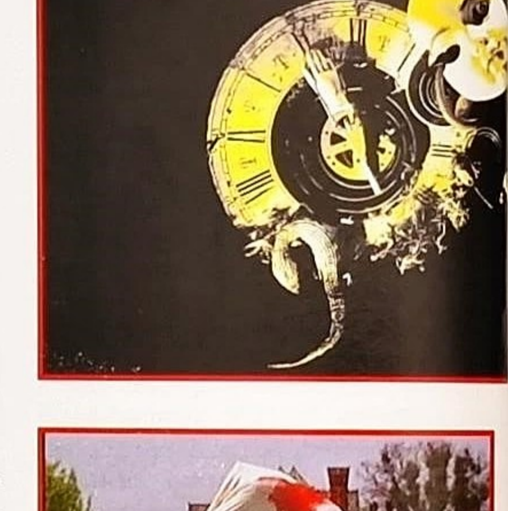
TONY GOMEZ





The 11Th Hour

La mansión de Stauf el juguetero ha permanecido en silencio desde la última vez en que se sucedieron una serie de extraños asesinatos que la convirtieron en un lugar maldito gracias a todas las habladurias de los habitantes de la villa más cercana.



El hogar del juguetero

Veinte años después de todos aquellos extraños sucesos, las leyendas creadas por el populacho acerca del fantasma de Stauf el juguetero y de sus asesinatos sobrenaturales desaparecieron en el olvido y la gente volvió a sus quehaceres cotidianos sin más preocupación que seguir adelante. Un día, una joven periodista encargada de realizar una sección de una conocida revista que trata temas de parapsicología y ciencias ocultas, decidió introducirse en la mansión para sacar algunas fotos y tomar notas sobre todo lo ocurrido. Desde entonces no se volvió a saber nada de ella y de nuevo los comentarios acerca del espíritu maligno de Stauf volvieron a florecer entre todos.

EL NOVIO AL RESCATE

Después de dos días de la extraña desaparición, el novio de la muchacha, también periodista, aunque de otra publicación decidió ir a ese lugar a investigar el extravío de la muchacha, para ver si encontraba algo que la policía había pasado por alto.

Al llegar, la oscura mansión no era, ni una sombra de lo que antaño había sido. La enorme escalera de marmol y roble que presidía el hall, ahora no era más que un amasijo de maderos podridos y piedra ennegrecida por el tiempo. Sin embargo, en algunas esquinas de la casa, habían situada una serie de objetos, extrañamente limpios y bien colocados como para estar allí tanto tiempo y, de esta manera tan sencilla, empezó una nueva aventura llena de acertijos en la que el objetivo sería vencer al malvado ente del juguetero Stauf y esta vez no iba a ser tan fácil como la anterior.





DOS GIGAS Y MEDIO DE INTRIGA

Para poder juntar todos los impresionantes gráficos que tiene la aventura, junto con el excepcional sonido y las tétricas músicas, han sido necesarios cuatro CD-ROM repletos hasta la bandera.





PARA LOS AMANTES DEL "GORE"

En The 11th. Hour existen escenas tan fuertes de contenido como la que aquí os ofrecemos. ¿Qué os parecería si la cabeza de una persona que está hablando contigo estallase de repente dejándolo todo perdido de sesos?







INTRIGA Y MISTERIOS SOBRENATURALES

La idea de poner de nuevo como escenario la mansión de *The 7th. Guest* es de lo más original, ya que nos trae a la mente la película *Psicosis* con sus tres partes, ya que en todas está como telón de fondo la oscura casa de la colina. Pero en esta ocasión no es Norman Bates el loco de turno, sino el espíritu atormentado de un juguetero llamado Stauf el provocador de todas las desgracias.

El sistema de juego va a ser el mismo de la primera parte, es decir, una serie de acertijos y puzzles que podrán a prueba nuestra inteligencia al máximo y que, una vez resueltos, nos abrirán las puertas hacia un nuevo enigma en otro lugar que hasta el momento estaba vetado para nosotros. Debido a la dificultad de alguno de estos problemas, el juego te da, no sólo la posibilidad de repetirlo siempre que quieras, sino también de grabar la partida en todo momento cada vez que veas que ha sucedido algo importante, o que estés a punto de llegar a una zona peligrosa.

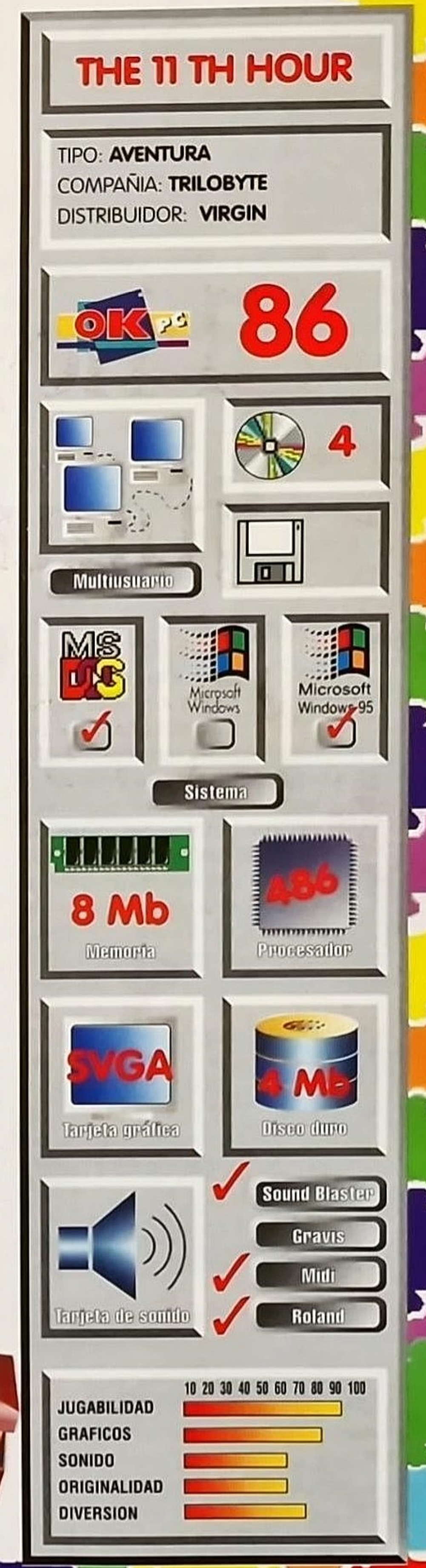
Nuevos puzzles que retarán a tu inteligencia

UN ENTORNO MUY REALISTA

A la hora de ver cada una de las habitaciones de que está compuesto el edificio, nos pareció mentira que todos los muebles, paredes, cuadros y demás fueran creados artificialmente y no filmados y posteriormente digitalizados y es que esta ha sido una de las pocas ocasiones en las que hemos visto las posibilidades de la SVGA elevadas al máximo en todos sus aspectos. Todo eso, sumado a la increíble banda sonora, a veces intranquilizadora y otras tantas rozando lo sedante, han provocado que el equipo que requiere el juego sea muy elevado, pero os aseguramos que merece la pena, ya que muy pocos juegos han conseguido de una manera tan fiel hacernos creer que estamos dentro de la aventura.

The 11th. Hour es una impresionante segunda parte que no deja nada que desear y sí muy buen sabor de boca, aunque eso sí, si te gusta el sabor de la sangre.

CARLOS F. MATEOS





Crusader, no remorse

En un oscuro futuro, las corporaciones dominan todo el mundo de la superficie. Entre ellas existe una que tiene como siglas C.E.M., que utiliza, como si fueran cobayas, a los habitantes del submundo para su propio provecho y el de la gente con poder.

Incursión silenciosa



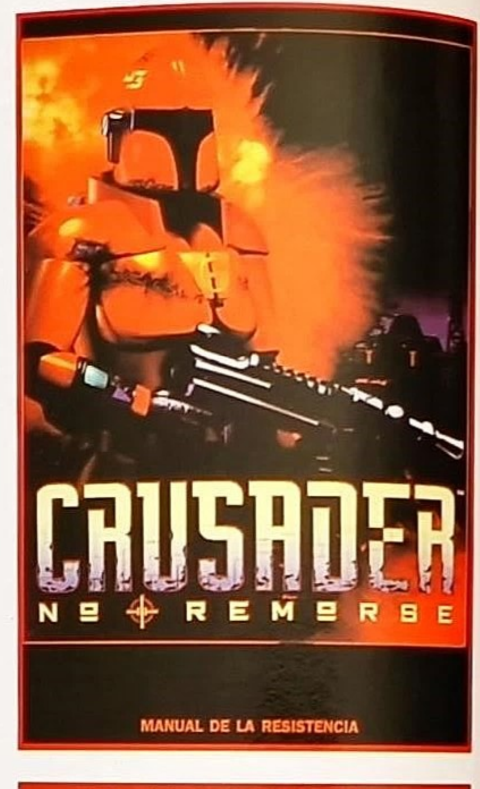




Tú perteneces a un grupo de operaciones de infiltración y espionaje llamado Silencers. Solamente unos pocos consiguen vestir la armadura escarlata de esta escuadra y unos pocos menos logran llevarla durante mucho tiempo, ¿serás tú uno de esos?

La organización Silencer fue creada por las corporaciones para espiar desde dentro a otras empresas enemigas, sabotear sus más importantes proyectos o robar planos e informaciones vitales; sin embargo, durante una de estas operaciones, el grupo al que pertenecías fue descubierto por un androide de defensa y mientras que tus dos compañeros discutían, un sexto sentido te advirtió del peligro y te hizo saltar en el último momento, justo para ver cómo tus amigos eran reventados por una lluvia incesante de balas de gran calibre. Sin tiempo para pensar, recogiste una granada y la lanzaste para hacerla explotar bajo el robot.

Las armas son numerosísimas



EL MAGO DE LA COMUNICACION

Durante el desarrollo de tu misión, tendrás el apoyo de "Wizard", un genio de la informática que te abrirá puertas bloqueadas electrónicamente, conectará teletransportadores y, en definitiva, te hará un poco más sencilla la labor de ser un Silencer.









Aun así y tras haber escapado con vida, fuiste hecho prisionero, pero no por mucho tiempo, ya que a los pocos minutos conseguiste escapar. La sorpresa llegó justo antes de alcanzar la salida, ya que encontraste los laboratorios, donde había gente martirizada y mutilada sin compasión y decidí que esto no podía seguir así. Desde entonces, soy un miembro más de la resistencia y espero que algún día mis compañeros piensen lo mismo.

Mantén en todo momento alto tu nivel de energía

GRAFICOS DE SENSACION

Crusader, No Remorse ha sido realizado bajo una vista tridimensional que recuerda a aquellos clásicos del software que aparecieron durante la época de furor de los ordenadores de ocho bits. como el Spectrum, el Amstrad o el Commodore. Juegos como Movie, Knight Lore, Head over Heels, Bat-Man y Gun Fright serán del conocimiento de la mayoría y merecedores de un gran respeto, porque a partir de ellos salieron títulos como el que ahora nos ocupa.

Además de un arcade en toda la regla, Crusader, No Remorse es una aventura apasionante, pues a medida que vamos avanzando por los diferentes complejos, nos encontraremos con una serie de extraños objetos y máquinas que deberemos usar en lugares correctos para poder seguir avanzando.



Las armas son un punto importante, ya que de ellas depende tu vida. Irán desde una simple pistola láser que, sin embargo, es muy efectiva, hasta un lanzamisiles, pasando por una escopeta recortada o una ametralladora. Mucho ojo con la munición pues escasea y en algunos momentos te encontrarás con que no puedes fallar un tiro o eres hombre muerto.

Crusader, No Remorse va a llamar la atención, sobre todo a aquellos que gustan de pasar unos ratos inolvidables frente a uno de los más frenéticos arcades con dosis de aventura del momento.

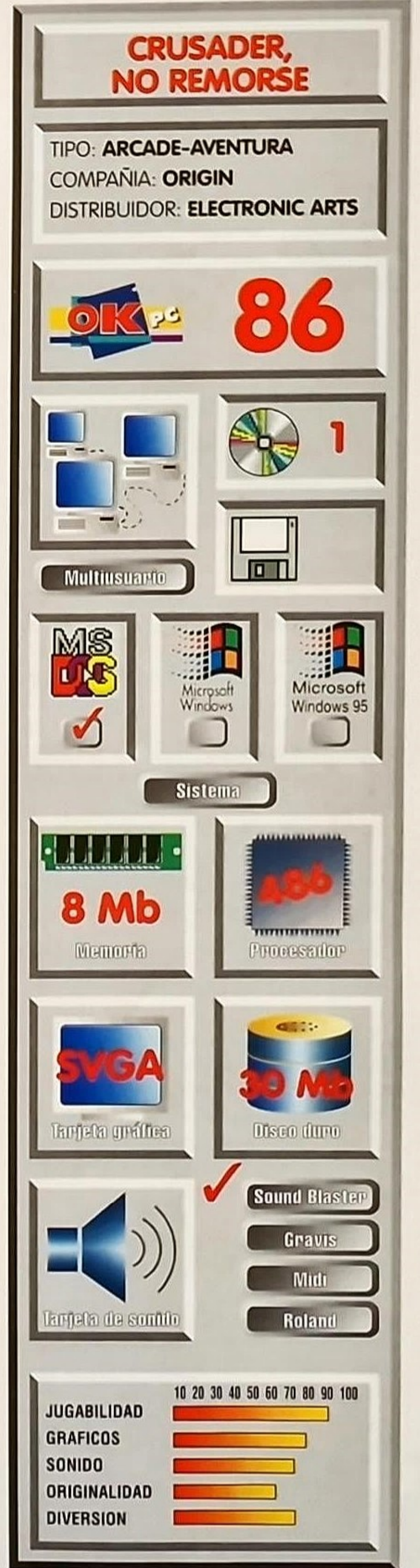
CARLOS F. MATEOS

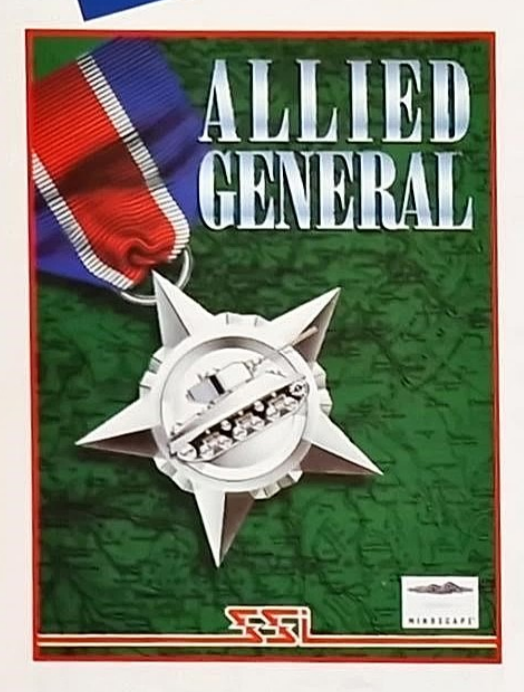
LA BASE REBELDE

Este es el lugar donde te mandan todas las misiones, además de donde poder curarte de tus heridas, recuperar la energía de tu armadura y conseguir armamento y munición nuevos, de manos de "La Comadreja" que está siempre en una esquina del bar.









Allied General

Tras la enorme aceptación entre los usuarios de la estrategia de su primera parte, SSI ha desarrollado *Allied General*, la flamante continuación de *Panzer General*.

La ofensiva aliada





Si bien en la anterior parte el principal protagonista era el ejército alemán y el juego se desarrollaba por misiones, digamos, consecutivas hasta lograr un objetivo final, todo esto ha cambiado en *Allied General*.

Esta vez nos ponemos al lado del bando aliado, encarnando a un joven general que tiene ante sí una serie de difíciles retos, porque nos encontramos con una larga serie de campañas, entre las cuales destaca la guerra en Rusia, que nos hará sudar bastante para acabarla.

PRIMERAS IMPRESIONES

Lo importante de este superjuego es lo fácil que es manejarlo y entrar en su filosofía. No olvidemos que el gran éxito de su antecesor se debía sobre todo a lo fácil que era manejar todas las tropas, además de lo bien que quedaban los combates al presentar pequeñas escenas arcades sin intervención por parte nuestra. Estas características lo hicieron muy popular entre todo tipo de usuarios y rápidamente se convirtió en uno de los juegos de estrategias más vendidos de la historia.

En su segunda parte ocurre prácticamente lo mismo, pero mejorado. El interfaz ha sido ampliado con nuevas opciones y aún así es tan fácil de manejar como siempre. Especialmente adictivo es lo sencillo que resulta atacar a las unidades enemigas, a diferencia de otros juegos donde hay que realizar un montón de movimientos antes de sacarle la "miga" al combate.



TRES CAMPAÑAS

Con Allied General puedes jugar en tres campañas diferentes: norte de Africa, oeste de Europa y la campaña de Rusia. La más difícil es la campaña rusa, ya que la operación relámpago que preparan los alemanes será realmente dura. En caso de que haya varios aliados en combate (rusos, ingleses, polacos y franceses), tendrás que escoger a qué ejército comandas y dejar a los demás bajo el control del PC.



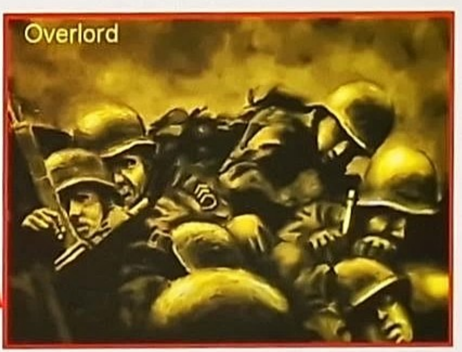


EXPERIENCIA Y EXITO

La experiencia es el factor clave que determina el éxito o fracaso en el combate. Una unidad de infantería con la máxima experiencia es capaz de retener a toda una división de los mejores panzer si se defiende en una ciudad. La experiencia en la aviación es muy importante si quieres lograr en seguida una cómoda superioridad aérea.






Overlord

Finland

Allied General sólo funciona en Windows 3.1 y Windows 95, y atención a sus requerimientos porque te pide 12 megas para funcionar de una forma holgada sin que tarde demasiado en calcular los movimientos del enemigo.

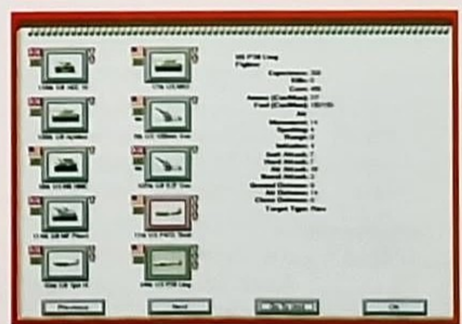
Como ocurre siempre, tantos requerimientos influyen en la calidad técnica tanto en gráficos como en efectos de sonido.

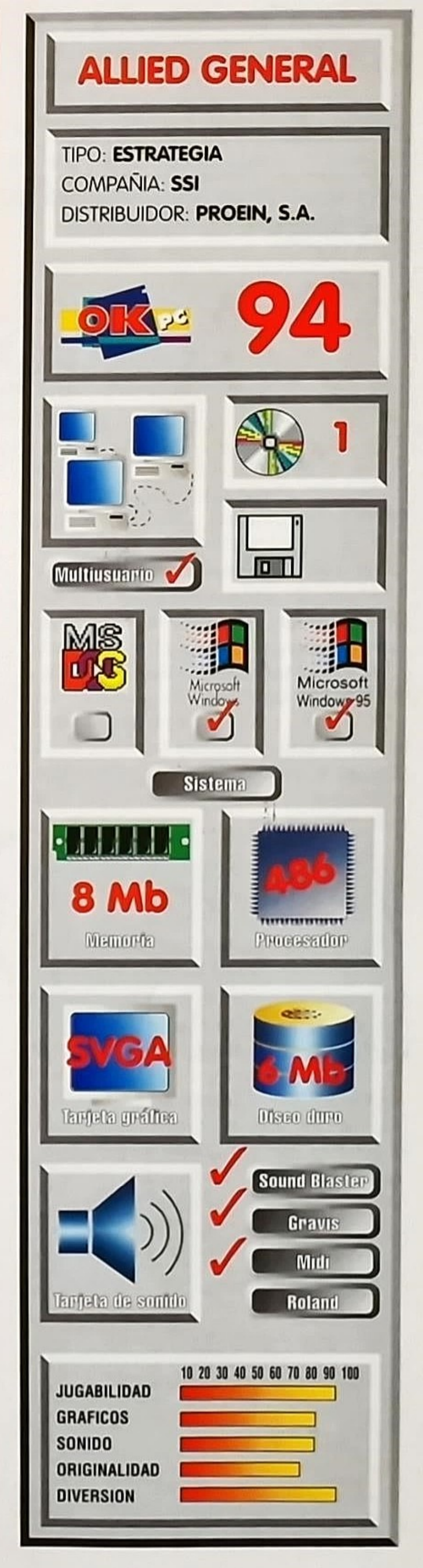
El manual, traducido al castellano, explica con todo detalle las posibilidades del juego, pero no es un "tocho" de tropecientas páginas, sino que en unas cincuenta nos explica de forma eficaz qué hacer con *Allied General* y cómo sacar la máxima diversión posible.

Otros factores como la inclusión de numerosas escenas provenientes de documentales de la II Guerra Mundial, la posibilidad de jugar contra otra persona cada una encarnando a un bando distinto, y, en general, un diseño que atrae a cualquier tipo de jugador para que pruebe un excelente programa de estrategia militar.

ANGEL FCO. JIMENEZ

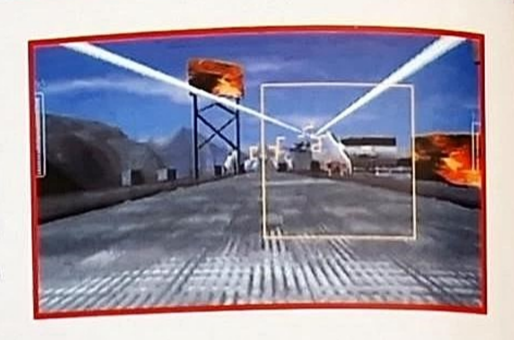








Cyberia 2



Algún tiempo después de la desmantelación de Cyberia, la paz que se pretendía conseguir, aún no ha llegado, pero Zak, el agente secreto que desmanteló los planes de las corporaciones una vez, volverá a hacerlo usando todo lo que tenga a su alcance.

Jungla de cristal

El título del artículo le viene que ni pintado al juego que nos ocupa y es que, al igual que en la película, nos vamos a encontrar en el interior de un rascacielos, con cientos de enemigos por todas partes y tendremos que superar todos los obstáculos que se nos interpongan hasta lograr nuestro objetivo y así finalizar la misión con éxito.

El sistema de juego va a ser idéntico al que seguía la primera parte, es decir, una parte de arcade puro y duro en el que tenemos que controlar un punto de mira y, de manera certera, destruir a los vehículos que nos acechan mientras nos dirigimos a nuestro objetivo.

Recordaréis que en la primera parte pilotábamos únicamente un caza de increíbles prestaciones; ahora vamos a tener a nuestra disposición desde un tanque, hasta un buggy, pasando por un camión superblindado e incluso un hovecraft enemigo, teniendo cada uno su potencia de disparo y resistencia propias.













EN TANQUE, EN BUGGY O EN HOVECRAFT







A diferencia que en la primera parte, en vez de manejar un único vehículo, tendremos las posibilidad de elegir varios medios de locomoción (y destrucción), cada uno con unas características de ataque y defensa propias.

¡SE TE HA CAIDO EL PELO MUCHACHO!

El curioso cambio de "look" del protagonista nos impactó nada más verlo. En esta ocasión vamos a manejar a una especie de Kojak futurista algo más estilizado, pero con la misma mala gaita.

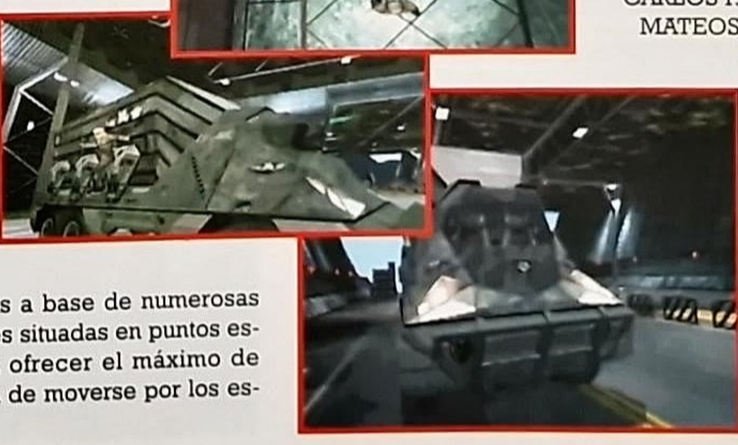




DENTRO DE LA BASE

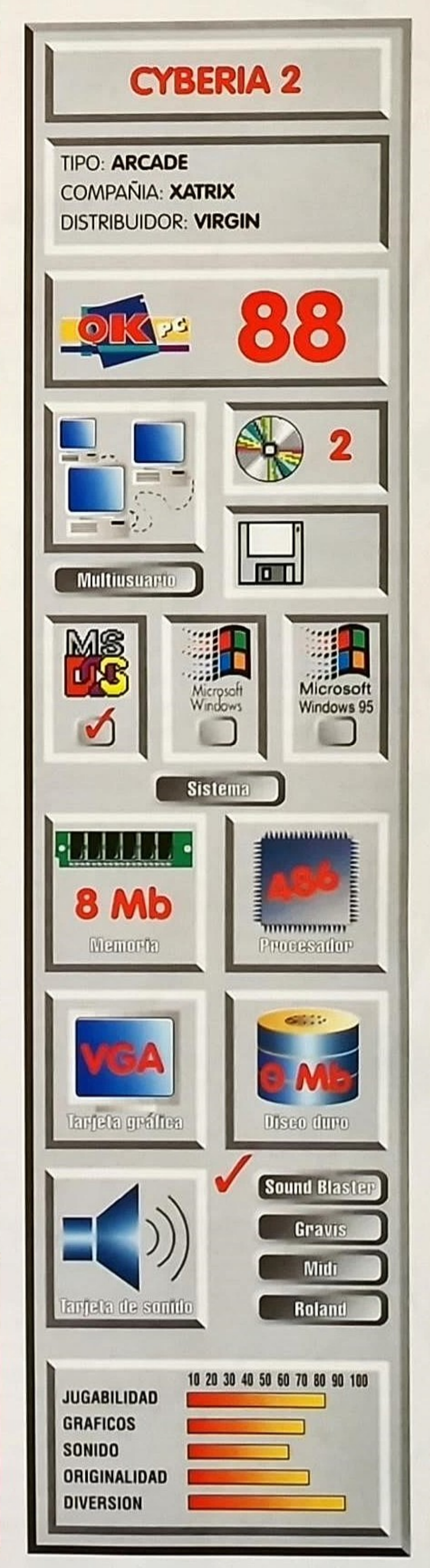
Una vez en el interior de los complejos enemigos, el estilo de juego varía totalmente, ya que nos encontramos ante una aventura en la que la precaución a la hora de moverse y la elección acertada de los objetos a utilizar serán completamente necesarios si no queremos terminar con una ráfaga de láser en nuestras tripas.

La perspectiva varía completamente, ya que de ser en primera persona, como ocurría en las fases de arcade, ahora es a base de numerosas cámaras virtuales situadas en puntos estratégicos para ofrecer el máximo de detalle a la hora de moverse por los escenarios.



Los gráficos siguen teniendo la misma calidad que la primera parte y en la mayoría de los casos superior, aunque siempre respetando el estilo que hizo famosa a su predecesora. *Cyberia 2* ya está en la calle esperando a todos los que ya disfrutaron con las aventuras del agente secreto Zak y a aquellos que no sabían en absoluto de sus andanzas.

CARLOS F. MATEOS



Anvil of Dawn

En el principio existía el Vacío, luego los dioses y, por fin, los Elementos. Cuando el Vacío entregó a los dioses la virtud de la creación nació el Universo y la Tierra. De la guerra entre los elementos, surgió el hombre y, posteriormente, el Mal y la destrucción total.

La Magia de los Elementos



Dreamforge es un equipo de programación cuyo principal medio de expresión es el fantástico mundo del rol. Muchos ya conocéis sus trabajos para SSI como Stone Prophet, pero esta vez han hecho un encargo para New World Computing, otra de las grandes compañías que realizan juegos de rol. El resultado de tal colaboración es un juego que reúne las grandes virtudes del rol, aunque con algunas lagunas en su interior.

Anvil of Dawn es el típico producto que se juega en primera persona y con combate real. Entonces, podemos decir que pertenece a los juegos de rol con una vertiente arcade en el combate, ya que podemos luchar con un buen número de armas y numerosos hechizos. Por cierto, se ha cuidado mucho el aspecto que ofrecen los hechizos al lanzarse, ya que están muy trabajados, tanto en los gráficos como en el sonido.



ARGUMENTO CONOCIDO

Los buenos juegos de rol tienden a tener un sólido guión que apoye toda la aventura en la que vamos a participar. En este caso, el guión está ya bastante visto, pero es tan efectivo como siempre: la eterna lucha entre el bien y el mal. Esta historia ocurre en Tempest, un lugar donde reina la fantasía y los seres mitológicos. En aquella tierra ha ocurrido una desgracia, pues el Warlord, una especie de guerrero sanguinario y con poderes mágicos, se ha adueñado de toda ella y sus habitantes han sido reducidos a esclavos del mal o convertidos en monstruos. Sólo unos magos de un reino lejano han captado la amenaza y deciden elegir a un campeón que restaure la paz, la armonía entre las gentes, la felicidad, etc., etc., etc.

Un único héroe es el personaje que vamos a manejar a lo largo del juego. Nos hubiese gustado manejar a un grupo de personajes debido a la propia filosofía del juego, ya que se presta a que podamos manejar al mismo tiempo un mago, un guerrero o el personaje que prefieras. Este es uno de los puntos más oscuros del

ESCENAS ANIMADAS



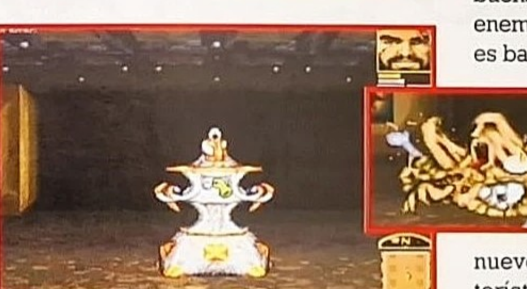
Como la inmensa mayoría de los juegos actuales, Anvil of Dawn cuenta con una buena escena de introducción. Donde más destaca es cuando nuestro personaje viaja a través de la tierra de Tempest en busca de nuevos desafíos: entonces los escenarios aparecen con una calidad gráfica hasta ahora inconcebible en un juego de estas características. El mundo de Tempest nos espera con los brazos abiertos.



LA MAGIA

Fundamental en Anvil of Dawn. De hecho, de ella proviene todo lo vivo y lo que una vez vivió. Tiene su origen en los diversos elementos que confluyen en el mundo: el fuego, la tierra, el aire, etc. Pero sin duda lo más espectacular es la forma de lanzar los hechizos, pues la mano dibuja un movimiento que va cristalizándose con los poderes del maná para dar forma a la figura que representa el hechizo.







ENEMIGOS DE TODO TIPO



Muchos de los enemigos que nos encontraremos no son más que personas convertidas en monstruos por el Warlord. Normalmente son víctimas de la guerra que son condenadas en Tempest a provocar el mal y matar a todo ser vivo que caiga en sus dominios. El diseño de estos monstruos es muy distinto a los otros juegos de rol de New World Computing y resulta de una simbiosis de varios seres alrededor de un poder y una fuerza increíbles. Muchos de estos enemigos nos harán pasar horas y horas hasta que consigamos la mejor estrategia para vencerlos, pues no todo se reduce a fuerza de golpes y el uso de la magia.

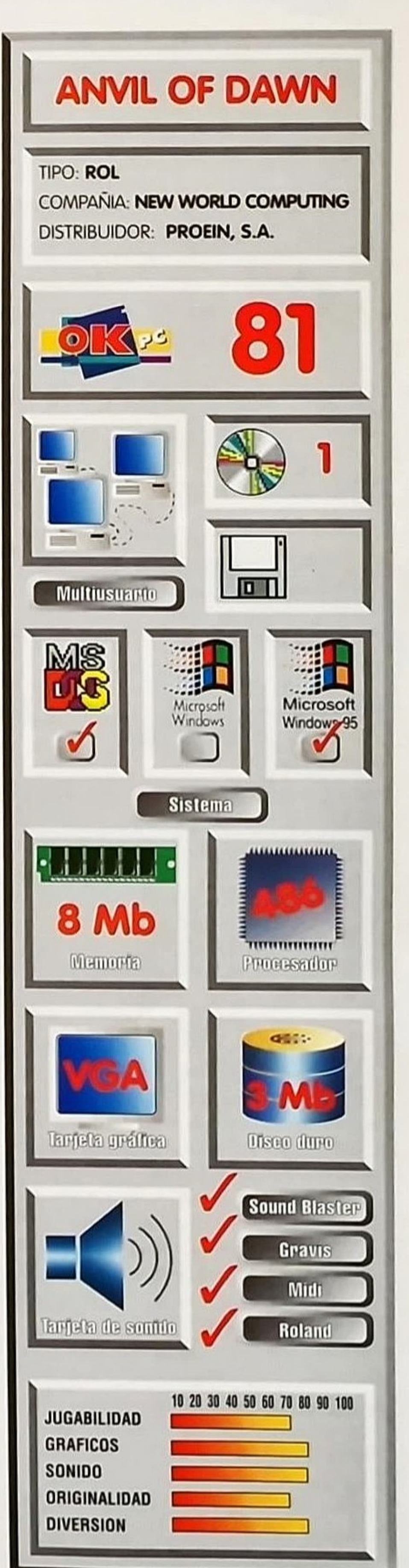
programa; el otro es que, pese a lo inmenso que es el mapeado, encontraremos pocos enigmas en su interior, ya que todo se reduce a combate e ir explorando. Aunque encontraremos algunos, la mayoría son de fácil resolución; pero donde debemos tener bien puesto el ojo es en conseguir una buena estrategia para luchar con nuestros enemigos. En este campo, el juego sí que es bastante rico en posibilidades, pues cada monstruo tiene su técnica de ataque y puntos débiles. Nuestro consejo es que cuando encuentres un rival nuevo estudies sus reacciones y características para eliminarle cuanto antes. Esta última norma viene bien para todos los juegos de rol, pero es vital en Anvil.

Donde sí destaca Anvil es en los gráficos. En el desarrollo normal del juego que transcurre en los calabozos, castillos y ciudades la presentación visual es muy buena, un poco repetitiva en algunos escenarios, pero muy agradable. Lo que resulta "flipante" son las escenas que transcurren al viajar por Tempest; realizadas en alta resolución, dan la impresión de que realmente estamos allí, moviéndonos por aquellos parajes llenos de sangre y desolación.

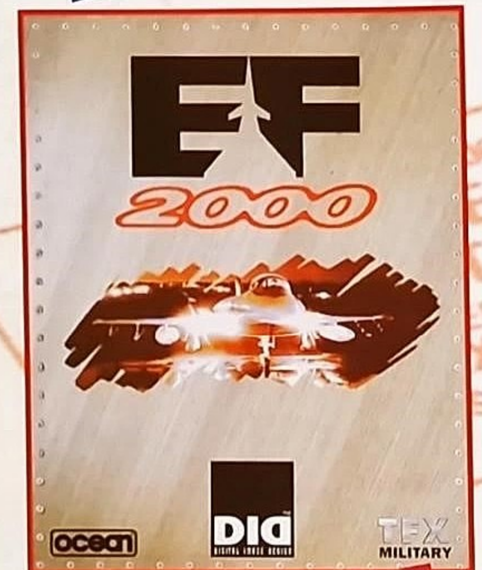
Detalles como el automapeado, la magia que utilizamos y, sobre todo, la absorbente historia que presenta, son las principales razones para hacer de Anvil of Dawn una buena apuesta en el mundo del rol.

ANGEL FCO. JIMENEZ





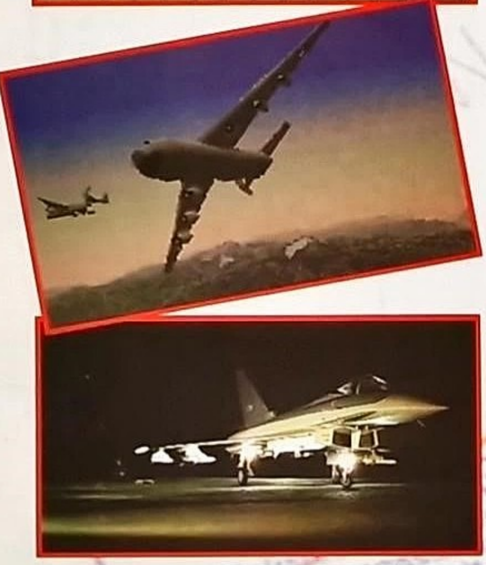




EF 2000

Su realismo es tal que nos será difícil encontrar el final de la ficción y el principio de la realidad. Estoy seguro de que es la mejor definición que se puede dar.

La realidad del año 2000



Como supongo que ya sabréis todos, el EF 2000 es la alternativa europea al avión de combate polivalente, diseñado y adaptado en toda su integridad para las necesidades europeas, un proyecto en el que España también ha participado.

Este avión de combate se espera que empiece el servicio activo a principios del siglo que viene. Quizás sea la mejor solución para el independentismo armamentístico de los americanos en materia de aviones.

Antes de este proyecto hubo pequeños conatos de despegue, como el Panavia Tornado, un avión en el que intervinieron elementos alemanes, ingleses e italianos y que ha dado buenos resultados en el servicio activo. También el Mirage, íntegramente francés, que ha hecho sus pinitos con resultados más o menos aceptables.

El casi rotundo éxito de este avión se basa en la estrecha colaboración de los diferentes países de la OTAN, así como una puesta en común por parte de todos en materia de necesidades operativas. Otro de los puntos fuertes del mismo es la aviónica asociada: llevará lo último en desarrollo electrónico.

EUROPA, PUNTO CALIENTE

Sinceramente, es muy difícil empezar este artículo sin dejarse llevar por la pasión, tras haber jugado con *EF 2000*. Quizás la mejor definición que yo podría hacer sería la de "la aportación de *EF 2000* a los simuladores de vuelo de combate es semejante a la aportación de *Flight Simulator* a los simuladores de vuelo civiles".

Aún, en estos momentos de reflexión en voz alta, no sé muy bien que es más destacable, si la calidad del juego en todo lo referente a control de las diferentes situaciones que se plantean, o su tremenda calidad gráfica y sonora.

Sin lugar a dudas, la fidelidad de los controles es tremendamente increíble, todo tipo de controles estarán dispuestos ante nosotros y su manejo tan sólo es cuestión de práctica: radar, JTIDS, IRTS, DASS, TIALD, MMD y otras muchas son simplemente las siglas de los diferentes controles de la aviónica del aparato.

Otro de los puntos atrayentes es el juego múltiple: hasta ocho jugadores a la vez todos contra todos, una increíble emoción



CUADRO TECNICO

ESPECIFICACIONES Y DIMENSIONES

- Velocidad máxima: Mach 2.0
- Longitud pista de despegue: 500 m.
- Motores: Twin EJ2000 propulsados turbofans. Máximo empuje 90kN cada uno
- Envergadura: 10,50 m.
- Longitud: 14,50 m.
- Altura: 6,40 m.
- Superficie alar: 50 m²
- Peso en vacío: 9.750 Kg.
- Peso máximo de despegue: 21.000 Kg.
- Peso máximo externo: 6.500 Kg.
- Composición: Fibra de carbono



que es muy difícil explicar hasta que no se prueba; no sabes dónde está cada uno hasta que lo tienes en la cola de tu avión.

Como he comentado al principio, el tema ha sido cuidado hasta el mínimo detalle. Es increíble la visión de la costa, los acantilados, los aviones, un largo sinfín de detalles de un vuelo sobre los países nórdicos.

Tendremos una gran variedad de misiones de entrenamiento, para que, una vez que pensemos que estamos preparados, podamos empezar de lleno con el juego en sí. La temática es tan sencilla como que las tropas rusas van a intentar un asalto a Noruega y Suecia, y claro está que las tropas de la OTAN deberán parar la gran ofensiva; el medio: los nuevos aviones EF 2000. Ahora es el momento de poder comprobar su poderío y si realmente son efectivos para lo que fueron concebidos.



EL MANUAL

Destacada mención merece el manual que acompaña al juego. Sabiendo la complejidad de un aparato de este tipo, sería totalmente ilógico pensar que ha nacido sin el pan debajo del brazo y el pan ,en este caso, es un manual muy completo.

En él podremos encontrar hasta la forma de subir a la cabina (es un decir). Durante la lectura de sus muchas páginas, podremos encontrar el manejo de



todos los instrumentos del aparato, mediante una detallada y clara información no nos será nada difícil hacernos con el control del aparato; también posee información detalla sobre los objetivos, armamento enemigo y aliado.

Como colofón a toda esta información dispondremos de un mapa detallado sobre la zona en conflicto. El único fallo que posee es no llevar independiente las combinaciones del teclado, lo cual nos obligará a hacer una fotocopia del manual, con el consiguiente peligro de su deterioro.

INTERNET

Se puede suponer la expectación que este juego ha causado en el extranjero y la que va a causar en España, viendo que tiene varias páginas Web en Internet, un despliegue extraordinario por parte de la casa matriz.

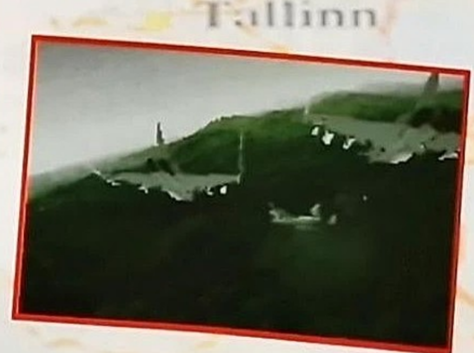
En estas páginas podremos encontrar todo tipo de información, desde los diferentes tipos de joystick que podrán ser utilizados, rutinas para joysticks, accesorios adicionales, información para los pilotos, trucos sobre el juego, mapas de vuelo y, cómo no, las últimas informaciones sobre resolución de problemas con Windows 95.

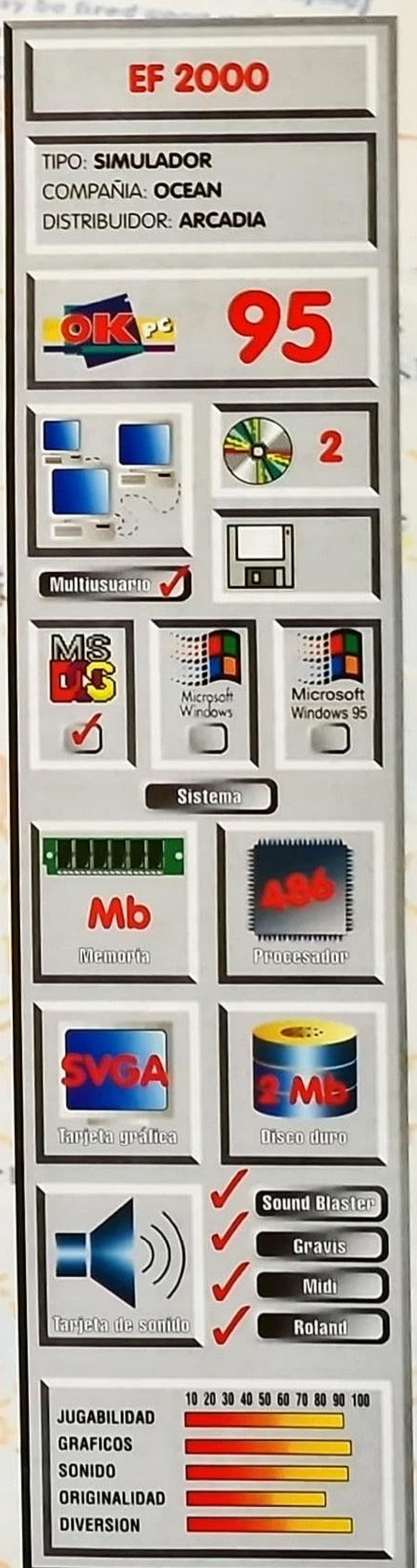
Existe una dirección general donde encontraremos las diferentes páginas Web dedicadas a *EF2000*, aunque también podremos hacer una búsqueda mediante la palabra clave "EF2000".

Como podréis comprobar, un juego completo hasta los últimos detalles.

TONY GOMEZ









The Dig

Atila, el nombre recuerda a guerra y destrucción, es un asteroide descubierto recientemente por una estación de seguimiento. Sería como cualquier otro sino fuera porque su trayectoria se cruza con el planeta Tierra.

La verdad lejana





Así empieza la última superproducción de LucasArts. Un juego esperado durante mucho tiempo, avalado por el inefable Steven Spielberg y con una calidad técnica extraordinaria. Todos estos factores lo convierten en la aventura de la temporada.



EL ESPACIO PROFUNDO

La única forma de evitar una colisión con Atila es desviar su trayectoria colocando unas cargas nucleares en su superficie. Rápidamente, la NASA prepara una misión con personal altamente especializado para dicha tarea.

El juego empieza en esta escena y cuando colocamos las cargas en los lugares correctos, descubrimos que el asteroide está hueco, con unas extrañas placas en su interior. Al manipularlas, la roca se convierte en una nave espacial que nos lleva hasta Cocytus.

Este planeta era el hogar de una civilización que ahora ha desaparecido. De todas formas, podemos ver su fantástica tecnología que todavía perdura, pero es entonces cuando empieza la verdadera aventura: volver a la Tierra.

EL FACTOR PSICOLOGICO

The Dig que puede traducirse como "la excavación", además de ser una incursión en el mundo de la ciencia ficción es un interesante estudio sobre el comportamiento humano en un medio hostil. Sobre todo por el protagonista, que es el personaje que manejamos. Su nombre es Boston Low y es el comandante de la misión; efectivamente, se va a pasar mucho tiempo excavando con la pala en esta aventura arqueológico-espacial. Por contrapartida, se siente solo y abandonado por sus compañeros, pues los guionistas del juego han preparado unos jugosos diálogos que presentan a unos personajes totalmente distintos entre sí y que se necesitan. Si Boston es una persona reservada







PLANETA PROHIBIDO

The Dig rinde un pequeño homenaje a este clásico del cine de ciencia ficción llamado Planeta prohibido. Realizada a mediados de los 50, la película supuso un salto cualitativo en la calidad de los efectos especiales. Pero su mayor aportación fue la historia que narraba, donde se mezclaba magistralmente la filosofía y las eternas preguntas que siempre nos hacemos con la literatura de Shakespeare. El entorno del juego recuerda mucho a los decorados de la película e, incluso, nos encontramos con la tecnología de una raza perdida en el tiempo que a manos del hombre puede tener fatales consecuencias.

PUZZLES Y ENIGMAS

Es bien conocida por todos la dificultad de las aventuras de Lucas, tal vez por eso resulten tan divertidas y adictivas. Pero los enigmas de esta fantástica aventura espacial han sido diseñados por las mentes más retorcidas que podéis imaginar. Como ejemplo tenemos el cuadro de luces que es necesario para activar el robot del nexo y, de esta forma, abrir las misteriosas puertas.

La secuencia que tienes que introducir es ésta: luz violeta cuatro veces, luz amarilla dos veces y una vez la roja, luego pulsa el botón del dispositivo que se encuentra a la izquierda de la habitación. Posteriormente, tienes que introducir otros datos, pero quita las luces anteriores e introduce la nueva secuencia: luz violeta, cinco veces; luz azul, cuatro veces; luz roja, una vez. Pulsa de nuevo el botón de la izquierda y repondrás la central de energía.





pero efectiva en su trabajo, la personalidad de Brink sufrirá un grave trastorno en el planeta; pero eso tenéis que descubrirlos vosotros mismos.

Tal variedad de personalidades hace posible la resolución de la aventura en muchas de sus situaciones. No es que podamos cambiar de personaje, siempre controlamos a Boston, pero la ayuda de los demás nos vendrá de perlas para seguir adelante.

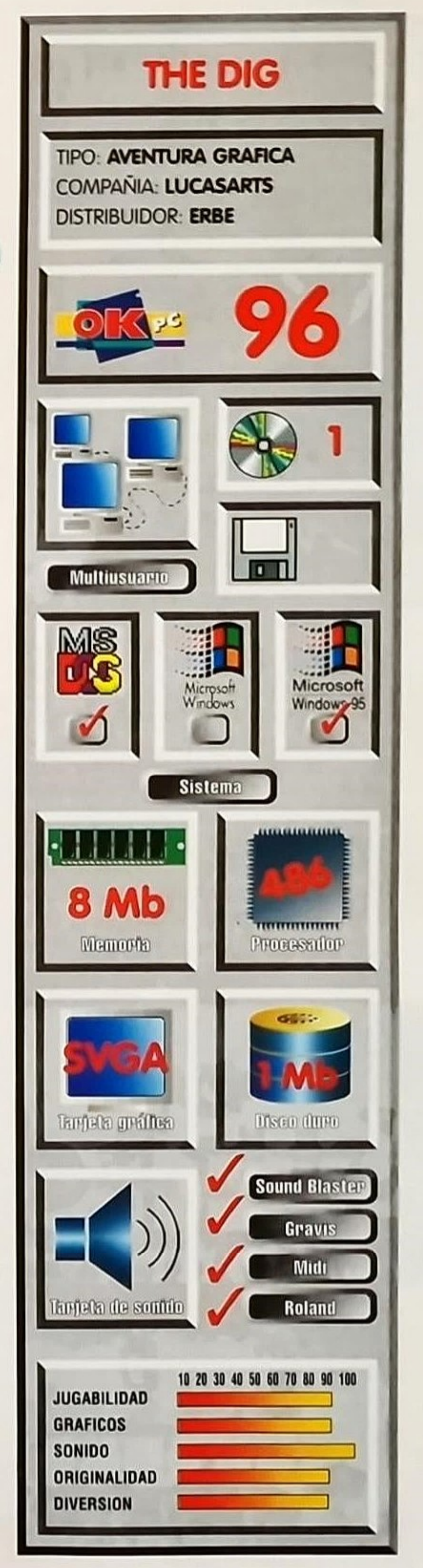
En cuanto a su realización técnica, se puede resumir en pocas palabras. LucasArts ha hecho la más difícil y mejor aventura de los últimos tiempos. Al estilo de las aventuras de dibujos, no existen escenas digitalizadas, nos encontraremos con ricos decorados llenos de detalles y unos gráficos asombrosos. No obstante, el trabajo realizado con las sombras y contrastes de luz ha llevado mucho tiempo para conseguir una ambientación perfecta. La banda sonora está compuesta por música creada especialmente para el juego, además de fragmentos de las oberturas Wagner para dar una mayor "grandiosidad" al juego.

The Dig constituye un buen ejemplo de lo que se puede hacer con mucho dinero y una buena idea. George Lucas y Steven Spielberg avalan el proyecto de lo que podía haberse convertido en una película para dar lugar a una aventura llena de horas de diversión.

ANGEL FCO. JIMENEZ

EL TALENTO DE SPIELBERG

Steven Spielberg es un mago del cine actual. Su obra puede ser criticada por exceso de comercialidad, pero hay que reconocer que tiene olfato para dar con el gusto del público actual. Al igual que los de su amigo Lucas, sus proyectos permanecen en las listas de películas que más dinero han necesitado para producirse y, al mismo tiempo, las que más beneficios ha dado. The Dig era un proyecto de Spielberg que podía haberse convertido en una excelente película, pero los costes resultaban tan astronómicos, y nunca mejor dicho, que al final se optó por hacer una aventura de ordenador que, sin duda, es la obra cumbre de LucasArts.







Turrican II

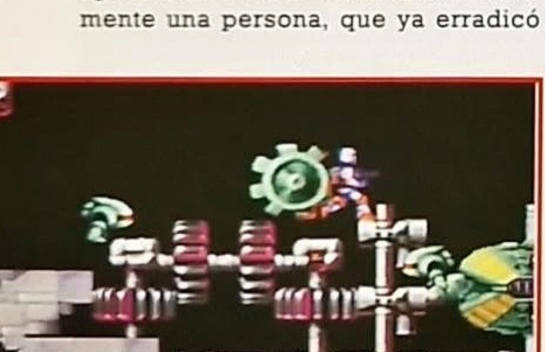
Uno de los arcades de plataformas que más han impactado en el mundo de las videoconsolas ha sido, sin lugar a dudas, *Turrican*, ya que, gracias a sus innovaciones técnicas, sus excelentes gráficos y su enorme mapeado, llamó la atención de todos los aficionados a este género.

El regreso del hombre máquina

Landorín, uno de los planetas más prósperos y fructíferos en lo que a vida y naturaleza se refiere, ha permanecido en paz durante milenios, haciendo que este lugar fuera conocido como el nuevo Edén. Ahora y tras la llegada de una bestial raza alienígena, con un apetito de sangre y destrucción nunca vistos, este lugar idílico se ha convertido en una zona muerta que sirve como base de operaciones a esos monstruos. Solamente una persona, que ya erradicó hace tiempo de la galaxia a las hordas extraterrestres, puede volver a realizarlo: Turrican, mitad hombre, mitad máquina, es el guerrero perfecto y solamente con su ayuda la paz perdida puede reestablecerse en todo el Universo.

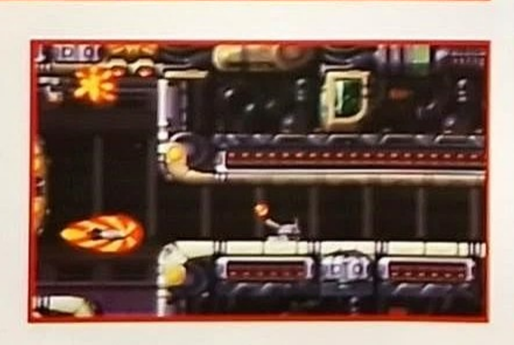
DIVERSION SOBRE PLATAFORMAS

Arcadia ha lanzado en nuestro país la segunda parte de este genial arcade, a partir de la versión videoconsolera que



Uno de los mejores plataformas









LAS DIFERENTES ARMAS

Estos son algunos de los ejemplos de disparos entre los que va a disponer Turrican para terminar con sus enemigos. Sin duda, uno de los más efectivos es el láser, ya que en su máxima potencia se lleva por delante todo lo que se encuentre. Si dejas apretado el botón de fuego activarás el látigo láser que puedes mover en todas direcciones.



La acción es continua



ya fue distribuida hace algún tiempo. Pensado para que funcione en unos equipos no muy avanzados, este juego reúne las suficientes cualidades como para alzarse con los primeros puestos de este tipo de programas.

Al igual que su predecesor, que no llegó a ser versionado para PC y compatibles, la dificultad progresiva que se hace notar a medida que vamos avanzando por los niveles, tanto en la dureza de los enemigos como en la complicación de terreno, al igual que los enormes mapeados, repletos de secretos, zonas ocultas y lugares para explorar van a ser las notas más presentes de esta segunda parte.

ACCION EN CINCO MUNDOS

Turrican II está compuesto por cinco mundos, cada uno de ellos dividido en una multitud de subniveles, todos ellos de un gran tamaño y complicación.

Aunque desde un principio solamente contamos con la ayuda de un simple disparo que únicamente tiene efecto sobre las criaturas más pequeñas, a medida que vayamos encontrando baldosas secretas que contienen una serie de ítems, irá variando nuestro tipo de disparo y la potencia de los mismos hasta convertirnos en un utensilio de destrucción imparable. Desde la metralleta mejorada que disparará hasta en cinco direcciones diferentes, hasta el láser que, a pesar de no tener mucho campo de acción, arrasa con lo que encuentra, vamos a poder elegir entre una amplia gama.

Por si eso fuera poco, Turrican tiene la posibilidad de transformarse en una esfera dentada que puede acabar con los enemigos pasando por encima de ellos, además de lanzar minas que explotan a los pocos segundos.

Turrican II va a gustar enormemente a los aficionados a los plataformas, no sólo por la diversión que ofrece, sino también por las muchas horas de juego que tiene.

CARLOS F. MATEOS



Battle Isle 3

La "madre de todas la guerras" está a punto de renacer en un planeta dominado por una gran potencia que impone sus gustos. Sólo la gobernanta de una pequeña nación se opone y tú tendrás que demostrar de lo que eres capaz a sus órdenes.



Conflicto inminente

Esta nueva guerra nos lleva a Chromos a través de más de 20 largas, apasionantes y crueles batallas. Nuestra gobernanta se ha encontrado por accidente, tras ser derribada por una batería SAM, con los restos de una civilización superavanzada que le da la misma tecnología que ha su gran rival, pero por desgracia el ritmo de producción es menor y el número de unidades dejará siempre mucho que desear.



EN BUSCA DE UN HEROE

¿Algún voluntario para luchar 1 contra 10? Me temo que tú que me estás leyendo vas a ser el candidato y te aseguro que desde la primera batalla, el juego te va a poner las cosas difíciles.

UNA AYUDITA

Como sabemos que te puede costar poner en jaque a tu enemigo, aquí van los siete primeros códigos del juego:



- **1. Aquí seguro que llegas.**
- **2. 6487674**
- **3. 9745642**
- **4. 3756838**
- **5. 2957843**
- **6. 8844366**
- **7. 2375411**





Battle Isle 3 es, como indica su nombre, la tercera parte de un magnífico juego de estrategia que no deja de lado los gráficos como muchos clásicos wargames de mesa. Al tratarse de una nueva entrega, se ha subido el nivel de dificultad para dar más horas de juego, al contrario que en las anteriores entregas en las que las primeras misiones se utilizaban para conocer el juego y su entorno. Es, por tanto, un juego difícil que requiere de la práctica de las anteriores partes o de una buena dosis de autosufrimiento para lograr un buen aprendizaje.

ESCENAS DE VIDEO

Otra de las novedades más llamativas de Battle Isle 3 es la inclusión de una gran cantidad de vídeos en formato AVI (Video for Windows). Estos vídeos sirven para ambientar el juego, enseñarnos los cambios de clima en el campo de batalla, darnos consejos, mostrarnos nuestros objetivos, etc.











NUEVAS CARACTERISTICAS

En esta entrega han anulado la posibilidad de ver los movimientos del enemigo. Esto acelera mucho los tiempos muertos generados mientras el PC planea sus estrategias y, al mismo tiempo, elimina características que permitían al jugador hacer trampas al ver, por ejemplo, los movimientos de submarinos ocultos. El problema de la gran inteligencia que muestra la máquina sobre el campo de batalla es que se paga con mucho tiempo de CPU y el ordenador tarda mucho en pensar, a no ser que se disponga de un Pentium potente. *Battle Isle 3* ha demostrado funcionar mucho más fluidamente en Windows 95 que en Windows 3.1, por lo que se recomienda utilizar el sistema operativo de 32 bits y no la ampliación de *Wing32* que incluye el programa.

En esta guerra entrarán en juego muchas nuevas armas como son: grandes fortalezas volantes, lanzacohetes con orugas, submarinos balísticos, robots gigantes y otras muchas agradables sorpresas que aumentan la estrategia de campo y la diversión.

A la hora de atacar está muy clara la utilidad de cada tipo de munición y el daño que hace, y, por tanto, nunca cometeremos errores, como pasaba en las primeras entregas de *Battle Isle*.

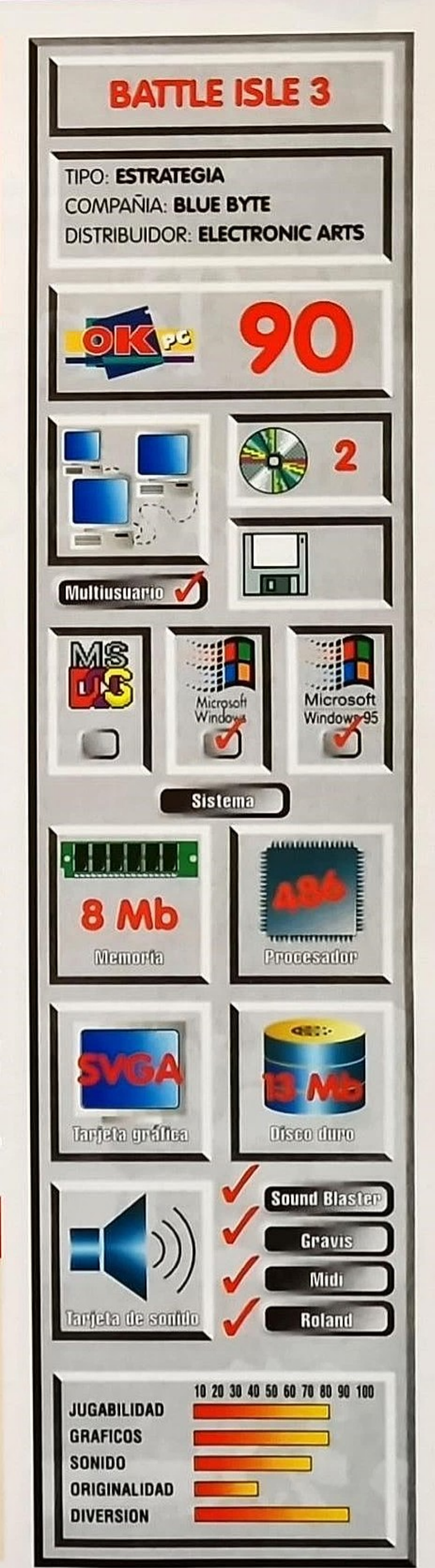
En resumen, todo señala un estupendo juego de estrategia y aunque será difícil para los nuevos adversarios, es un juego que no ha defraudado en ninguna de sus entregas y del que incluso se han vendido ampliaciones y escenarios para su primera parte.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

ENTORNO PERSONALIZABLE

Algo de agradecer a los señores de Blue Byte es la posibilidad de definir el entorno el juego como se hace con todas las aplicaciones para Windows. Las ventanas son personalizables en tamaño y colocación, y se puede seleccionar la resolución que queramos para jugar, con el único límite de las posibilidades de nuestra tarjeta SVGA y monitor.

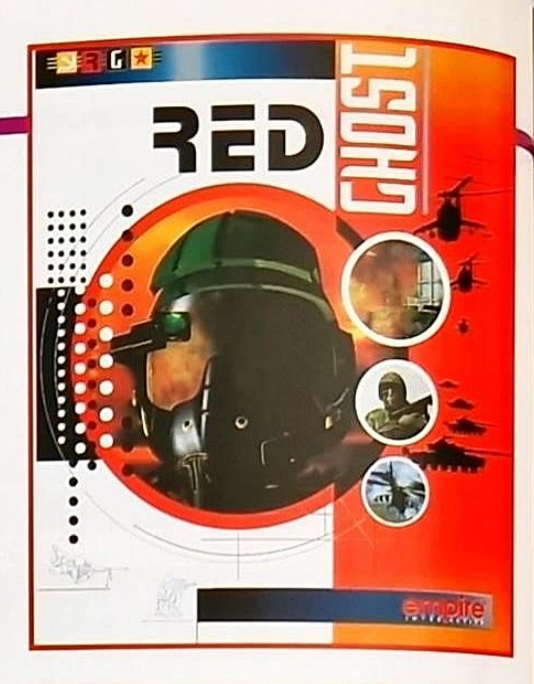






Red Ghost

Red Ghost es una apuesta por la estrategia militar, aquella que más gusta a los fanáticos de este tipo de juegos, pero también cuenta con elementos arcade que hacen de él un programa bastante divertido.



Tensión máxima

Al cargar el juego aparece una impresionante secuencia de introducción que nos hará una breve presentación de lo que nos espera: Red Ghost, la organización enemiga de la humanidad y que recuerda a Spectra, contra la que luchaba sin descanso el super agente secreto James Bond.

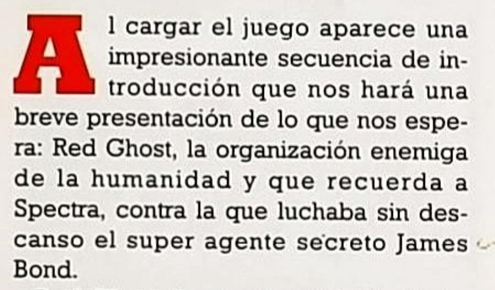
Red Ghost tiene como misión desequilibrar todos los gobiernos democráticos del planeta, con unos fines tan maquiavélicos que es imposible comentar éticamente en este artículo. Para evitarlo, la ONU ha creado un organismo denominado STAG, que reúne las mejores fuerzas de élite de ejércitos de todo el mundo.

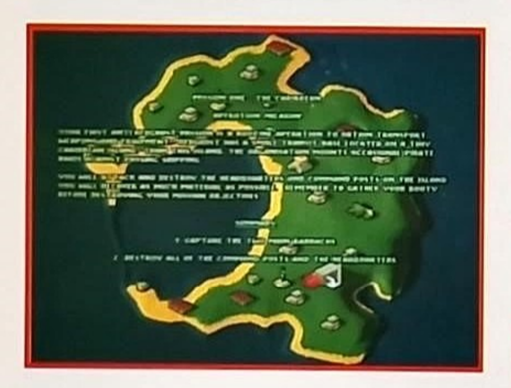
Tú estás al mando de la Primera Unidad de STAG y, a modo de fuerza de choque, debes desembarcar en las bases que Red Ghost tiene diseminadas por todos los continentes. Ahora ya sabes lo que tienes que hacer, cumplir misiones por escenarios muy variados como es típico en esta clase de juegos.



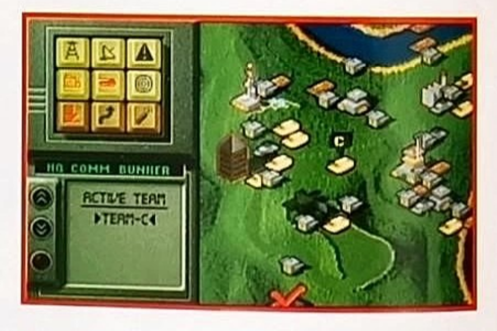
DE TODO UN POCO

Pero *Red Ghost* no es un juego de estrategia más, pues en él es posible disparar al enemigo en tiempo real, como cualquier programa de acción, además de conducir un buen y variado número de vehículos militares, pasando por tanques, helicópteros, etc. O sea, disponemos de un amplio equipamiento para machacar a Red Ghost, pero debemos manejarlo sabiamente. En primer lugar, contamos con un equipo bastante reducido, y en segundo, sólo disponemos de













MODO ESTRATEGIA Y COMBATE

Uno de los mejores aciertos de Red Ghost es la combinación de elementos típicos de la estrategia con otros del arcade como es la conducción de vehículos y disparar al objetivo más próximo sin importarnos si estamos rodeados de enemigos o no. Se trata de dar más posibilidades a un juego y aumentar su diversión de cara al posible usuario.



EL ARTE DE LA INTRODUCCION



Las introducciones de los juegos de estrategia cada día se parecen más a las películas de Rambo y similares. Violencia gráfica presentando combates superrealistas. En este caso, podemos "apreciar" una trepidante persecución de helicópteros a lo largo de un paisaje desolado por la guerra. Ha sido realizada por Sillicon Graphics, por lo que te puedes dar una idea de la calidad de dicha introducción.

16 soldados para cumplir una misión. Eso sí, son los mejores en su especialidad y hay que escoger a los más idóneos para cada función. Así que consulta la base de datos para reclutar a los mejores para conseguir los mejores resultados. Las misiones pueden ser muy variadas desde destruir bases, hasta rescatar prisioneros o capturar a cabecillas de Red Ghost.

Acción y estrategia en un solo juego

El interfaz del juego en modo estrategia no es muy cómodo de usar, pues es bastante complicado hasta que aprendes todas sus posibilidades, que podían haberse resumido en unos cuantos comandos. Al igual que los gráficos, que son demasiado esquemáticos en el mapa y teatro de operaciones al mismo tiempo. Ocurre todo lo contrario en el modo arcade, donde los gráficos sí son buenos y nuestros vehículos, muy fáciles de manejar.

Red Ghost es una buena idea al unir géneros tan alejados, pero el lado de la estrategia ha dejado un poco descuidado el tema gráfico, a diferencia de las escenas de combate en tiempo real. Nota aparte merece la música que es excelente, compuesta por temas muy cañeros y que aportan una "nota" de alegría mientras limpiamos los escenarios de miembros de Red Ghost.

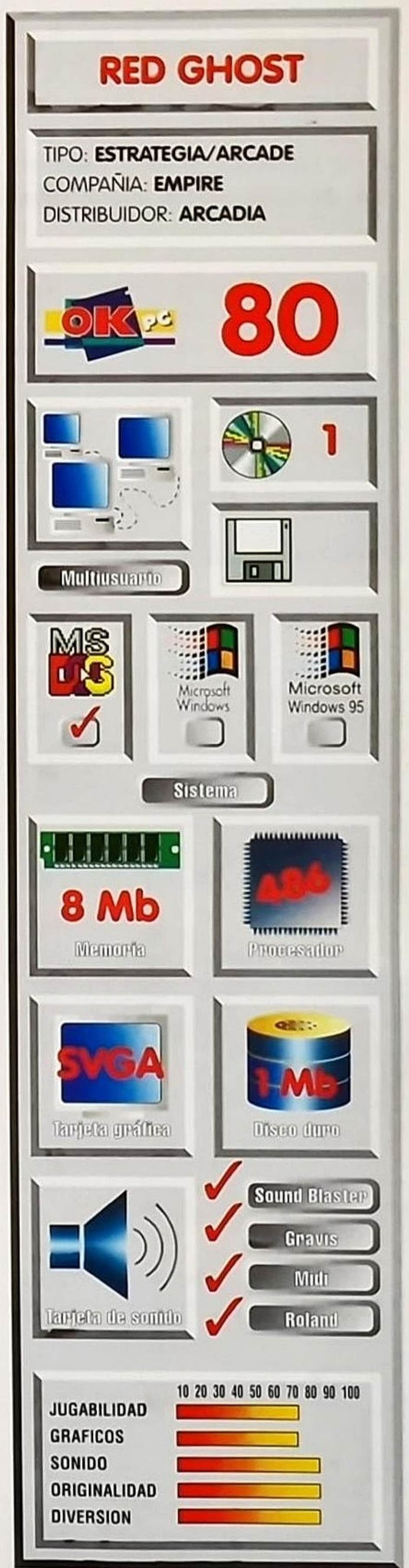
ANGEL FCO. JIMENEZ











The Web

Una avalancha de productos pinball ha inundado el mercado del software en los últimos meses. Entre ellos destaca este novísimo *The Web* y sólo es el principio de una larga serie que Empire desea producir.



Mundo tridimensional





Ha sido presentado por la publicidad como el "Pinball que eliminará a la competencia", eslogan que nosotros no podemos corroborar. Sin embargo, sí afirmamos que *The Web* es uno de los mejores juegos de este tipo que hemos visto en nuestras manos. Pensado como el primero de una serie de tablas que romperán con todos los esquemas presentes y futuros, *The Web* es altamente adictivo y soberbio técnicamente.

ATRACCION FATAL

The Web sólo dispone de un tablero, que a largo plazo puede convertirse en un pequeño inconveniente, pero hasta que nos aprendamos todos los trucos y posibilidades que contiene, pasaremos muy buenos ratos con él.

Idéntico a una máquina de Pinball real

La primera buena impresión que ofrece es su diseño, idéntico a las máquinas reales, para continuar con la elevada calidad gráfica que en general tiene todo el conjunto del juego.

Acertada la idea de Empire de acercarse lo máximo posible al concepto de una máquina de este tipo, pues se ha conseguido a nivel gráfico y de los variados elementos que componen los pinball, pues tenemos desde rampas y dianas hasta un completo marcador electrónico que también presenta subjuegos para aumentar la puntuación. El movimiento de la bola está muy bien hecho, pero se interfiere con la música del CD en determinados momentos, sobre todo si elegimos la opción de Reinicio Inmediato, provo-





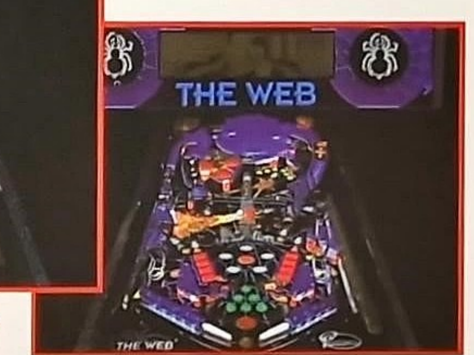


LOS MODOS GRAFICOS

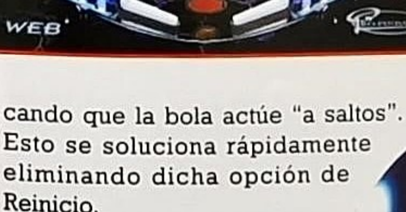
Si The Web es un juego espectacular, es debido, sobre todo, a la magnitud de sus gráficos. Pero todavía en nuestro país quedan muchos 486 que no pueden manejar a gran velocidad The Web con todos sus detalles, así que el juego incluye un menú donde podemos definir la definición desde la más baja hasta la máxima resolución. Con ésta última necesitaremos una tarjeta Vesa con al menos 2 megas de memoria para que podamos apreciar de una manera aceptable el rendimiento del juego.











cando que la bola actúe "a saltos". Esto se soluciona rápidamente eliminando dicha opción de Reinicio.

Este punto y el manual, bastante confuso de leer y entender, son los puntos más "negros" del juego. En cambio el menú de opciones es bastante completo, pues actúa de tal forma que el juego se adapta a las características de nuestro ordenador. Desde aquí controlamos el nivel de resolución de las partidas que juguemos hasta la disposición de la tabla que podemos ajustar a nuestro grupo. La más auténtica es la que presenta el marcador arriba del todo, formando parte de la estructura de la máquina, pero también es posible que el tablero ocupe toda la pantalla y el marcador se sobreimpresione.

The Web es muy bueno: se ha conseguido que el ordenador se convierta en una auténtica máquina de pinball, con todos sus detalles, música, sonidos, etc. Así que no dejes escapar la "bola".

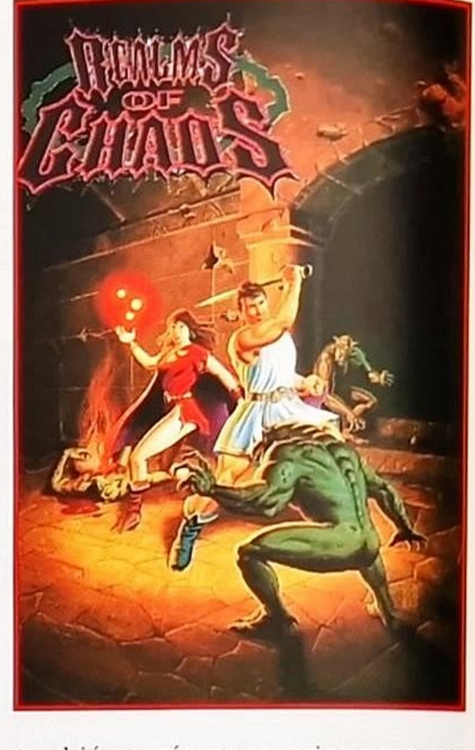
ANGEL FCO. JIMENEZ



Realms of chaos

Mysteria es un mundo que siempre se encuentra en medio de la guerra eterna entre el Bien y el Mal. Endrick y Elandra, dos hermanos entrenados en la magia y en la lucha, van a intentar acabar con el caudillo de las tropas oscuras.

Dos contra el mal



Desde pequeños y antes de que su aldea fuera arrasada por las hordas del averno, Endrick y Elandra fueron entrenados en las poderosas artes de la lucha y de la magia blanca. Hoy, en su decimoctavo aniversario y tras la muerte de su familia y amigos, se han propuesto como meta acabar de una vez por todas con la representación del Mal en Mysteria, aunque para poder hacer eso vayan a tener que echar mano de todas sus habilidades como guerreros y exterminar a todos los que se pongan a su paso.

UN CLASICO PLATAFORMAS

A lo largo de incontables niveles, nos vamos a encontrar con toda índole de enemigos, a cada cual más complicado en lo que a resistencia de golpes, habilidad y rapidez de movimientos se refiere. Para vencerlos vamos a contar, tanto con las artes arcanas de Elandra, como con la afiladísima espada de Endrick, las cuales podrán aumentar en efectividad y poder a medida que vamos recogiendo una serie de ítems con una espada en su interior, pero, para ello, anteriormente, tendremos que recolectar cincuenta gemas rojas las cuales también serán necesarias para que Elandra realice sus hechizos, por lo que ahorrarlas será una tarea un tanto difícil.

Tenemos la posibilidad de elegir a dos personajes

Las pantallas secretas y los enigmas son incontables y en algunos casos prácticamente imposibles de localizar o solucionar, sobre todo si contamos con que existen cinco niveles de dificultad diferentes.

COMPATIBLE CON WINDOWS 95

Todos tenemos que actualizarnos (y con más motivo las compañías programadoras) y que los títulos que salen a la venta tengan como poco la característica de ser compatibles con Windows 95 es lo mínimo que hoy por hoy se pide y *Realms of Chaos* es uno de esos.

Los gráficos, dentro de ser lo de siempre, tienen la calidad suficiente co-





LOS JEFES DE LA OSCURIDAD



De un tamaño muy superior al del resto de los enemigos y con mucha más mala leche, vamos a tener que acabar con ellos a base de incontables espadazos o poderosos hechizos. Prepárate, pues son huesos muy duros de roer.



mo para gustar a todos los que echen una partida y su colorido está lo bastante bien tratado como para darle un perfecto volumen a los sprites.

En lo que a sonidos y música se refiere, decir que ha sido creada por los mismos que hicieron las de *Wolfenstein 3D*, *Doom I & II* y *Duke Nukem 3D*, por lo que la calidad está asegurada.



Realms of Chaos nos devuelve el estilo de los viejos plataformas que nunca pueden morir.

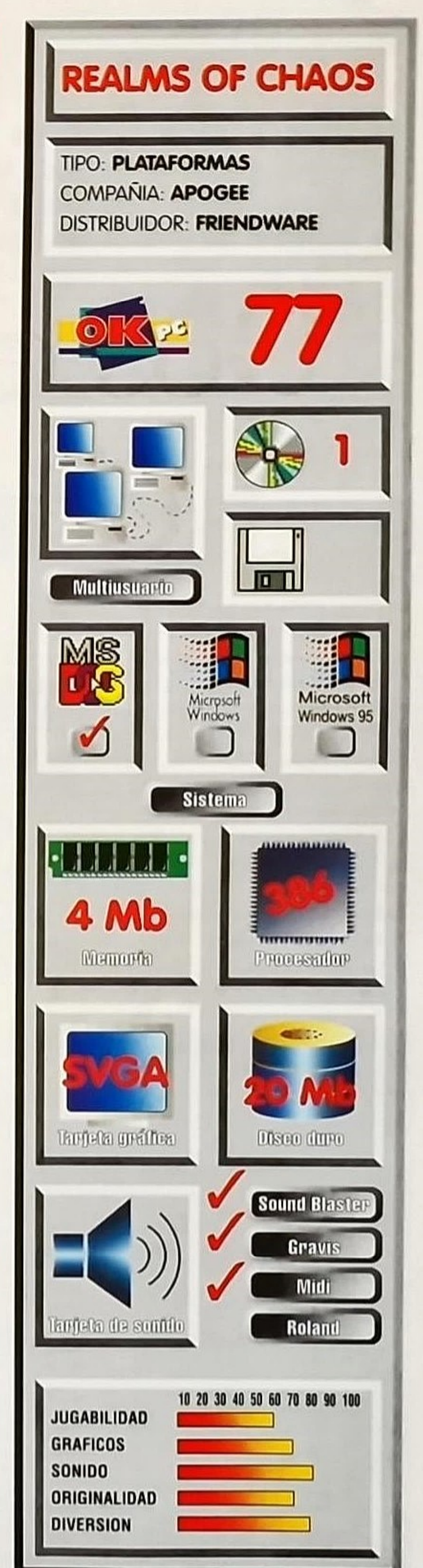




CARLOS
F. MATEOS







3D Ultrapinball

Sierra introduce nuevos niveles en lo que a juegos de pinball se refiere. Ya se terminó eso de tener un soso tablero adornado únicamente con luces. A partir de ahora vamos a poder hacer cientos de millones de puntos en escenarios practicamente reales.

Nuevas fronteras

La verdad es que hacia falta una idea original en el tan castigado terreno de los pinball, pues en menos de tres meses han aparecido casi diez títulos nuevos, todos ellos empleando la misma temática de rampas cuanto más complicadas mejor y luces de colores que cansan la vista tras media hora de juego.

Los tres tableros están conectados entre sí

3D Ultrapinball nos da la oportunidad de "viajar" entre los diversos tableros que el juego nos ofrece, ya que están interconectados entre sí y eso es algo supernovedoso. Y si a eso le incluímos el que los escenarios varíen de forma a medida que vamos realizando acciones, rampas y activando jumpers y clavijas, entonces las opciones y la originalidad que este pinball ofre-





UNA BOLA EXTRA, DIEZ MILLONES...

En 3D Ultrapinball, en vez de darte directamente una bola extra cada vez que llegas a una cantidad determinada de puntos, lo que hace es darnos la opción de elegir entre varios premios, todos ellos igualmente jugosos.



ce con respecto de los demás, está fuera de toda duda.

TRES ZONAS DIFERENTES

Escenarios totalmente fuera de lo normal

Desde una mina galáctica con sus raíles y sus vagonetas, hasta una tecnociudad llena de construcciones futuristas, podremos trasladar la pequeña bola de metal a base de hacer puntos y más puntos. *3D Ultrapinball* te da dos opciones de juego, siendo la primera la más divertida, ya que jugamos con los tres escenarios a la vez interconectados, mientras que la otra es la de elegir cada uno de ellos por separado, eso si, sin la opción de teletransporte de uno a otro.

Otra de las novedades que ofrece este título es que una vez que llegamos a una cantidad de puntos preestablecida, o realizamos una serie de rampas, en vez de, por ejemplo, darnos directamente una bola extra, lo que hace es dejarnos elegir entre diez millones de puntos, una bola extra o multiplicar los bonus por cuatro, con lo que la elección será totalmente tuya.

Ya era hora de que Sierra dejara un poco de lado las aventuras gráficas y se dedicara a otro tipo de juegos que también gustan mucho al personal, sobre todo si se incluye en ellos una idea original como es el caso de este *3D Ultrapinball*.

CARLOS F. MATEOS





Manic Karts

***Manic Karts*, la segunda parte de un divertido simulador deportivo de carreras de karts, llamado *Super Karts*, ya está preparada y dispuesta para que le den el disparo de salida en el mercado español, donde obtendrá un éxito rotundo.**





Pequeños, pero matones



Desde que *Super Karts* apareció, divirtiéndonos de lo lindo con sus competiciones a toda velocidad y lo trepidante de su acción, ha llovido mucho y eso se demuestra en la cantidad de novedades y opciones interesantísimas que hacen a Manic Karts indiscutiblemente superior.

Si eres uno de esos que se vuelven loco por la velocidad y que no se lo piensan dos veces a la hora de apretar el acelerador hasta el fondo, *Manic Karts* es tu opción, ya que no sólo te va a ofrecer eso, sino muchas cosas más que satisfarán tu ansiedad de rapidez.

PARECE MENTIRA QUE SEA VGA

Es cierto. Nada más ver la velocidad con la que se desplazaban los pequeños vehículos por el escenario, sin notar si quiera ningún tipo de salto gráfico en los sprites, o una ligera brusquedad de movimientos en los escenarios, nos sorprendió enormemente que fuera una espléndida SVGA la que estaba actuando. Esto, aunque nos oblígue a disponer de un equipo bastante potente, como es un 486DX/66 MHZ. con 8 MB. de RAM, la verdad es que merece la pena, pues la sensación de velocidad que se consigue,

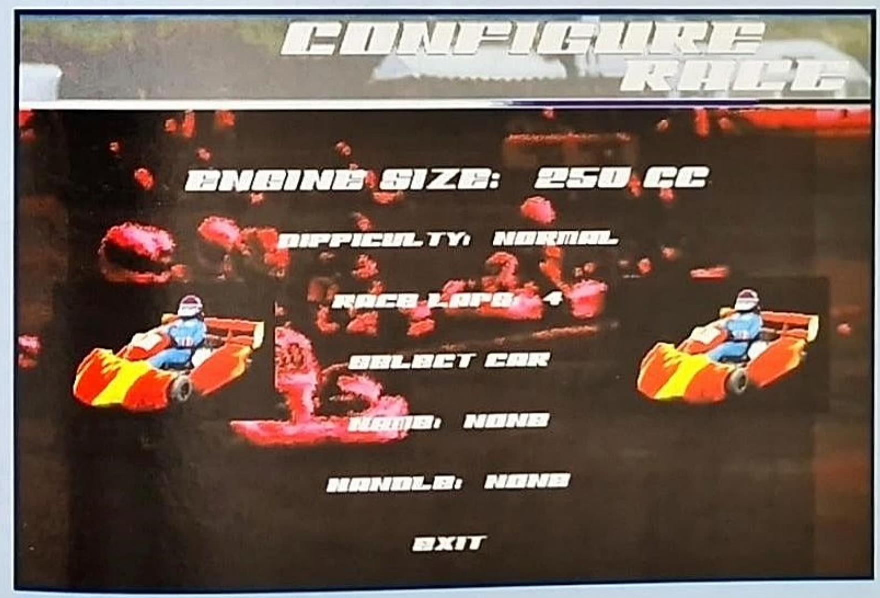


Gráficos en SVGA y VGA



DESDE 50 cc. HASTA 250 cc.

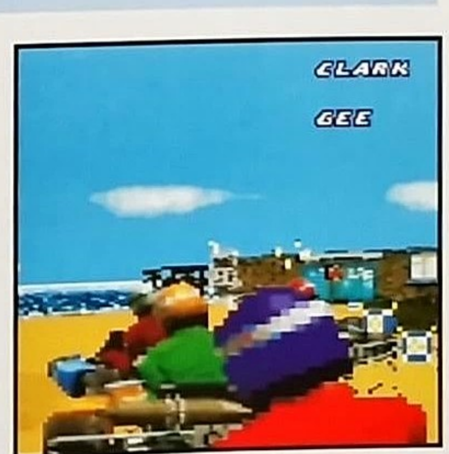
Si te consideras un verdadero as en esto de la conducción de karts, puedes elegir entre manejar desde vehículos de 50cc., que son muy manejables, hasta de 250cc. construidos pensando en verdaderos virtuosos del volante.



pocas veces ha sido vista. Sin embargo, también tenemos la posibilidad de disputar las carreras con VGA, muy útil para todos aquellos que no dispongan de un ordenador muy rápido.

Gran variedad de circuitos entre los que elegir, tanto si disputamos una única carrera o si participamos en un campeonato y la posibilidad de variar el nivel de detalle de cada uno de ellos, la cilindrada de los karts y su aspecto, hacen, hoy por hoy, el más divertido y completo de los simuladores deportivos de carreras de karts.

CARLOS F. MATEOS

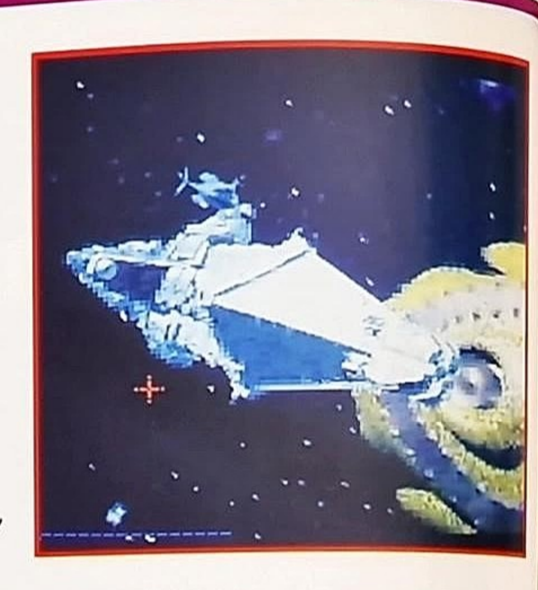




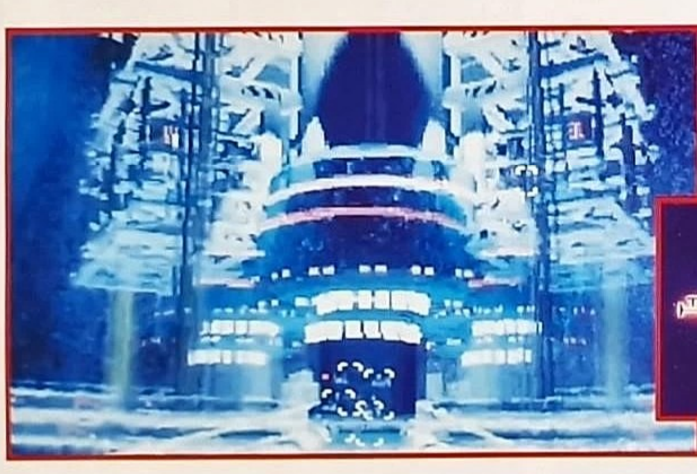


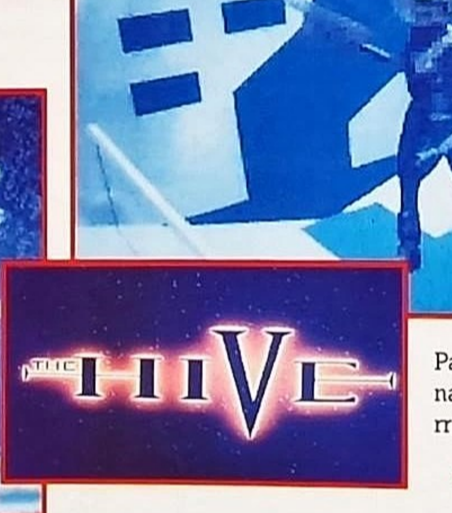
The Hive

¿Quién ha dicho que el género de los matamarcianos estaba muerto? Este shoot'em'up, como les suele gustar decir a los anglosajones, funciona exclusivamente bajo Windows 95 y es una buena muestra de lo que se puede hacer con una idea tan vieja como los propios ordenadores.



Biotecnología en lucha





Para ello dispones de una potente nave armada con lo último y, en tierra, de un fusil de asalto.

The Hive es arcade puro y duro. Aquí no debemos resolver enigmas ni recoger objetos escondidos en el sitio más recóndito posible. Sólo debes preocuparte de un buen joystick porque el juego te dará pura acción.

Aunque *The Hive* podía prescindir de un guión o argumento, sí que lo tiene. Estamos en el futuro y las investigaciones de la biotecnología han dado como fruto unos extraños seres que parecen insectos y altamente agresivos. Ideados como soldados, pronto se abandonó el proyecto, pero algunos de ellos empezaron a actuar por su cuenta y construyeron la Colmena. Ahora han decidido invadir la Tierra.

Ya sabes cuál es tu misión: destruir la Colmena. Pero, antes de hacerlo, deberás mandar a mejor vida a miles de naves de la Colmena que no están dispuestas a que cumplas con tu misión.

TECNOLOGIA EN TRES DIMENSIONES

Lo mejor de este juego no son sus gráficos (bastante buenos, como podéis apreciar en las pantallas), sino de algo que no se puede describir en las pági-

JUEGOS PARA WINDOWS 95

Poco a poco, están apareciendo una serie de juegos que funcionan exclusivamente bajo el nuevo sistema operativo de Microsoft. La idea es incentivar Windows 95 y que la gente pierda la idea de que sólo es un Windows mejorado y no aporta nada nuevo para el mundo de los juegos. Windows 95, pese a sus fallos, se merece este impulso que las compañías de software le están prestando al desarrollar sus juegos sólo para él. No hay que olvidar que Windows 95 es sólo el puente para los nuevos sistemas operativos de 32 bits que tenemos a la vuelta de la esquina, mejor dicho del siglo, porque sólo faltan cuatro años para el 2000 y en la primera década del siglo XXI los cambios en informática serán espectaculares. Así que habrá que acostumbrarse a nuevas tecnologías y olvidarnos de una vez por todas del querido pero anticuado "prompt" del DOS.



VEINTE MISIONES PARA SUFRIR

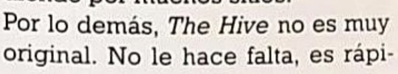
Las hay de todos los tipos, desde pilotando una nave espacial hasta a nivel terrestre, es decir, explorando gigantescas instalaciones a pie y repleta de malos bichos. Estas últimas, sin duda, son las más difíciles y las que más problemas nos darán para terminarlas.

FONDOS ALUCINANTES

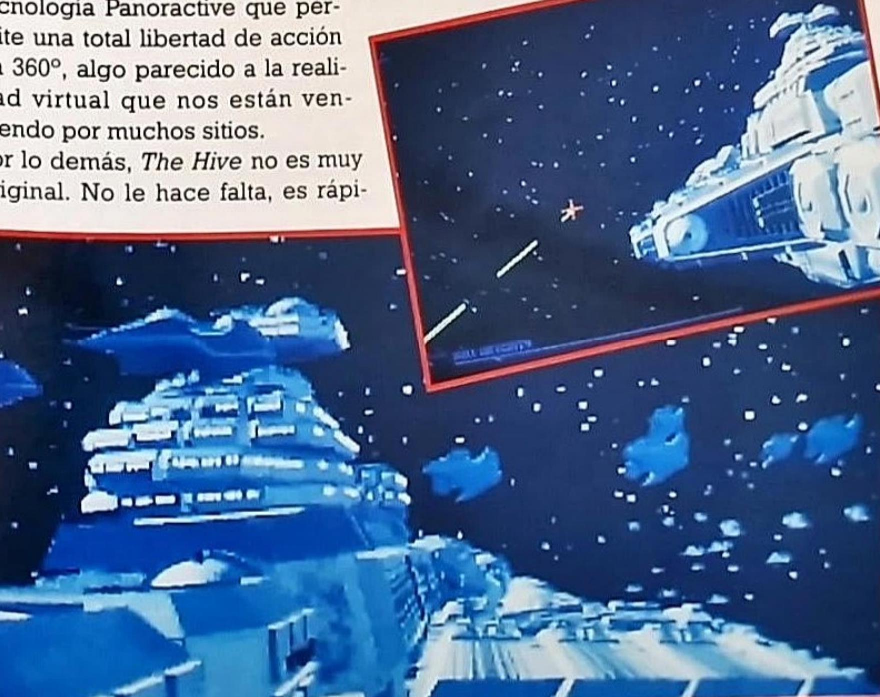
Los 65.000 colores del juego proporcionan una calidad gráfica excelente a los fondos del juego, que suavemente se "deslizan" ante nosotros. Por muy buenos que sean no les prestes demasiada atención para concentrarte en las oleadas de enemigos que se avecinan.

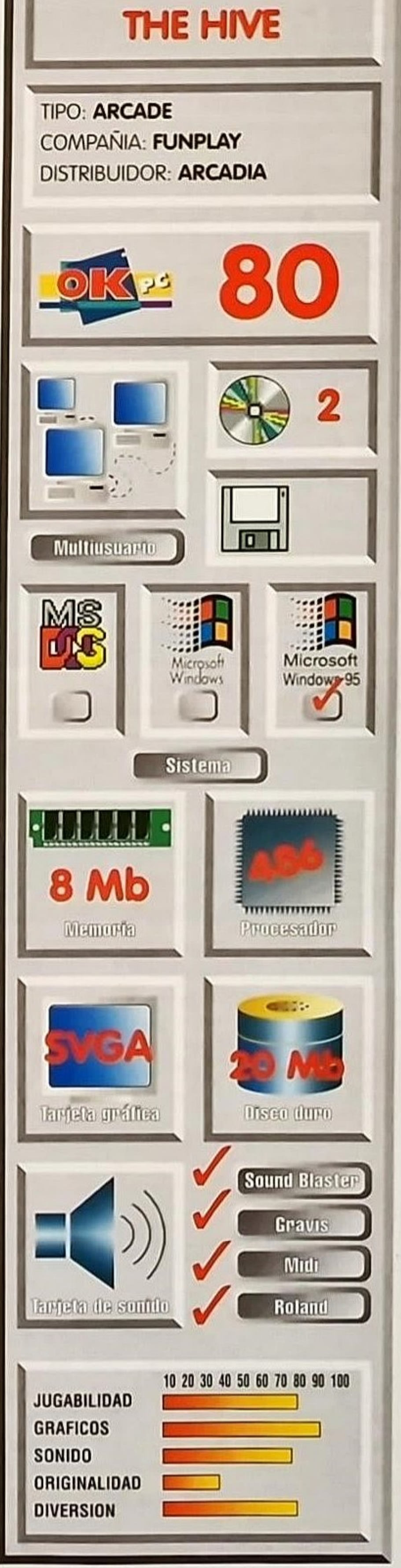
nas de una revista. Se trata del movimiento. En las fases de combate y como ocurre en otros arcades de última generación, no tenemos un control de dirección, sólo del punto de mira. En cambio, en las de "aventura", se ha utilizado la tecnología Panoractive que permite una total libertad de acción en 360°, algo parecido a la realidad virtual que nos están vendiendo por muchos sitios.

Por lo demás, *The Hive* no es muy original. No le hace falta, es rápido, adictivo y lleno de acción. Los pilares básicos de las leyes del arcade.



ANGEL FCO. JIMENEZ





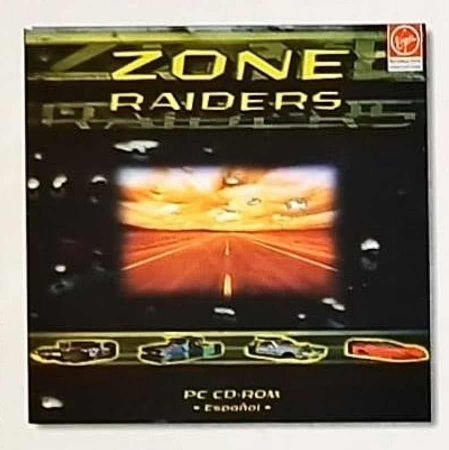
ZONE RAIDERS

85 OK

- **TIPO:** ARCADE
- **COMPAÑIA:** VIRGIN
- **DISTRIBUIDOR:** VIRGIN

Una carrera futurista en un mundo desolado por la guerra, en el que encarnamos a un pirata de las autopistas que, a bordo de un rápido vehículo, debe destruir todo lo que se le ponga a tiro.

A través de una vista en primera persona, la carretera presenta multitud de obstáculos y enemigos, pero también algunas ayudas en forma de munición y blindaje para que tengamos algunos momentos de más "relax".



Virgin ha relizado un divertido juego de acción, que tiene la particularidad de que pueden jugar hasta cuatro personas en red. La adicción como suele ocurrir en estos casos se dispara hasta cotas insospechadas en este tipo de modalidad, y más en un juego de acción.

ESCENAS DE PELICULAS

82 OK

- **TIPO:** PROTECTOR DE PANTALLA
- **COMPAÑIA:** DISNEY INTERACTIVE
- **DISTRIBUIDOR:** BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT

Las películas de Disney tienen la particularidad de gustar a todo el mundo y los juegos de ordenador nunca han sido ajenos a este fenómeno, donde, además, personajes como Mickey, Pluto y los más recientes Aladdin y Simba se encuentran a sus anchas.

Pero esta vez lo que nos propone Disney es que protejamos nuestro monitor con este simpático y útil protector de pantalla. El tema son las películas de Disney, y en él, encontraremos cientos de escenas distintas que además pueden servir como tapiz a las aplicaciones Windows.



Un producto de lo más útil y divertido, sobre todo si nos pasamos la vida jugando con el ordenador y deseamos darle una cara amable a Windows cuando trabajemos con él.



MECHWARRIOR 2 GHOST BEAR'S LEGACY

87 OK

- **TIPO:** DISCO DE MISIONES
- **COMPAÑIA:** ACTIVISION
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN, S.A.

Si disfrutaste de lo lindo con la segunda parte de *Mechwarrior*, no puedes perderte las nuevas misiones que presenta este disco de datos. Necesitarás el programa original para que pueda funcionar este disco de datos, pero las aventuras que presenta este nuevo clan te dejará helado en el asiento de tu mech. El clan Ghost Bear proviene de un planeta donde la nieve siempre está presente en su superficie y la temperatura está constantemente bajo cero.



Nuevas escenas renderizadas hacen de este disco de datos tan completo como *Mechwarrior*, aunque los gráficos apenas han variado. En cambio, disponemos de un mayor número de mech para manejar y guerrear con ellos en los gélidos mundos que te esperan.

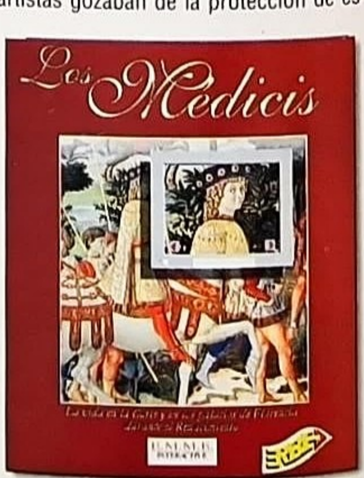
LOS MEDICIS

91 OK

- **TIPO:** EDUCATIVO
- **COMPAÑIA:** SCALA EMME
- **DISTRIBUIDOR:** ERBE

Del mismo equipo responsable del maravilloso CD-ROM *El genio de Miguel Ángel*, éste, dedicado a la familia renancetista por antonomasia, es tan bueno o mejor que el anterior.

Los Médici tuvieron una influencia enorme en la sociedad de su tiempo. Fueron grandes mecenas y Florencia se convirtió en un enorme museo, donde los artistas gozaban de la protección de estos poderosos señores, dando lugar a una colección de arte que nadie ha podido igualar.



El programa da un repaso cultural a todos los campos donde los Médici tuvieron algo que decir y además de las bellas imágenes dedicadas al arte, nos encontraremos con amplios comentarios sobre la historia, la sociedad y la economía florentina.





BLACK KNIGHT

82 OK

- **TIPO:** SIMULADOR AEREO
- **COMPAÑIA:** FORM GEM
- **DISTRIBUIDOR:** FRIENDWARE

El F/A-18, más conocido como "Hornet" es la estrella de nuestro ejército por los millones que nos ha costado cada aparatito. Pues bien, ahora puedes pilotarlo en tu casa con toda comodidad con este fantástico simulador.

Lo primero es lo primero, el juego viene acompañado de un completísimo manual traducido al castellano que explica exhaustivamente lo que puedes y no puedes hacer con el simulador. Una vez que te hayas empapado bien de conocimientos aeronaúticos, te puedes pasar al simulador que, por cierto, está muy bien.

Ya en serio, los gráficos de F/A-18, sin ser los mejores que hayamos visto, cumplen perfectamente con su misión. Sobre todo, lo que más nos ha gustado es el movimiento y los diversos escenarios que presenta el juego, muy variados y repletos de acción.





FIRESTONE

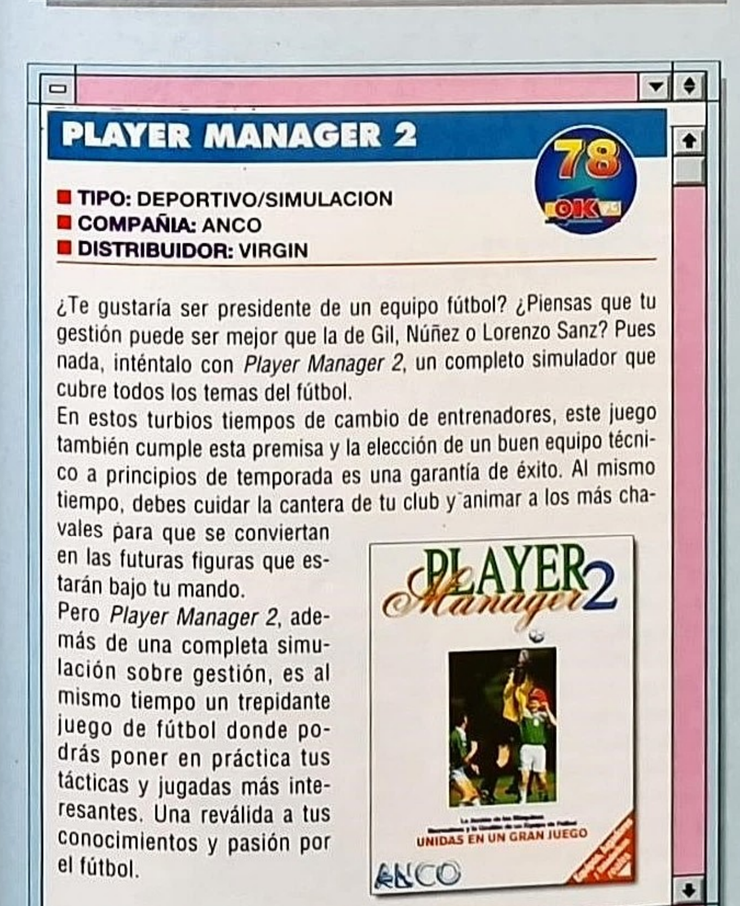
76 OK

- **TIPO:** GOLF
- **COMPAÑIA:** U.S. GOLD
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN, S.A.

La famosa compañía de neumáticos también es una buena patrocinadora de actividades deportivas. El torneo Firestone de golf es un buen ejemplo y, claro, su simulación por ordenador era un hecho que pronto se iba a convertir en realidad.

Y así ha sido, este juego que es compatible con otros programas como *Links 386 Pro* y *Microsoft Golf* se desarrolla por completo en el campo que Firestone posee en Ohio y recrea minuciosamente cada detalle del campo.

Se trata de una de las mejores ampliaciones para programas de golf, aunque tal vez la calidad media de sus gráficos sea inferior a otros títulos, pero en realismo es uno de los que más se han acercado a este concepto.



PLAYER MANAGER 2

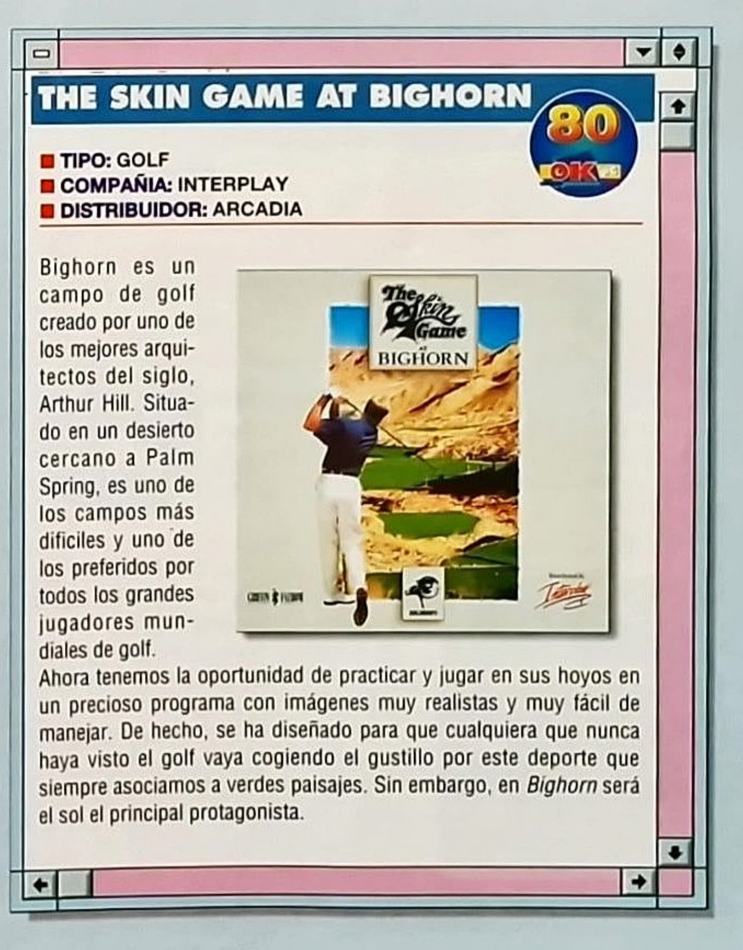
78 OK

- **TIPO:** DEPORTIVO/SIMULACION
- **COMPAÑIA:** ANCO
- **DISTRIBUIDOR:** VIRGIN

¿Te gustaría ser presidente de un equipo fútbol? ¿Piensas que tu gestión puede ser mejor que la de Gil, Núñez o Lorenzo Sanz? Pues nada, inténtalo con *Player Manager 2*, un completo simulador que cubre todos los temas del fútbol.

En estos turbios tiempos de cambio de entrenadores, este juego también cumple esta premisa y la elección de un buen equipo técnico a principios de temporada es una garantía de éxito. Al mismo tiempo, debes cuidar la cantera de tu club y animar a los más chavales para que se conviertan en las futuras figuras que estarán bajo tu mando.

Pero *Player Manager 2*, además de una completa simulación sobre gestión, es al mismo tiempo un trepidante juego de fútbol donde podrás poner en práctica tus tácticas y jugadas más interesantes. Una reválida a tus conocimientos y pasión por el fútbol.



THE SKIN GAME AT BIGHORN

80 OK

- **TIPO:** GOLF
- **COMPAÑIA:** INTERPLAY
- **DISTRIBUIDOR:** ARCADIA

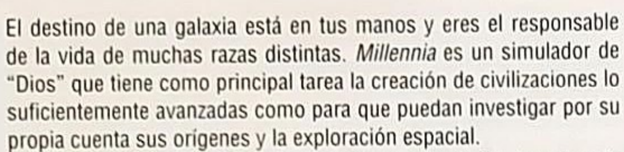
Bighorn es un campo de golf creado por uno de los mejores arquitectos del siglo, Arthur Hill. Situado en un desierto cercano a Palm Spring, es uno de los campos más difíciles y uno de los preferidos por todos los grandes jugadores mundiales de golf.

Ahora tenemos la oportunidad de practicar y jugar en sus hoyos en un precioso programa con imágenes muy realistas y muy fácil de manejar. De hecho, se ha diseñado para que cualquiera que nunca haya visto el golf vaya cogiendo el gustillo por este deporte que siempre asociamos a verdes paisajes. Sin embargo, en *Bighorn* será el sol el principal protagonista.

MILLENNIA

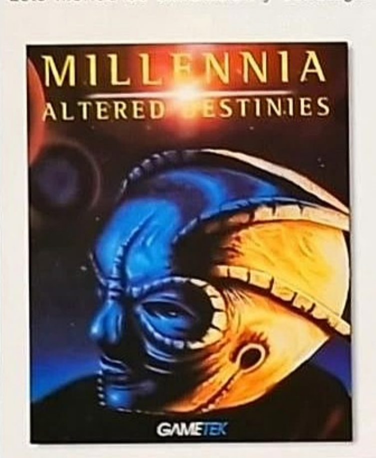
65 OK PC

- **TIPO:** ESTRATEGIA
- **COMPAÑIA:** GAMETEK
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN, S.A.



El destino de una galaxia está en tus manos y eres el responsable de la vida de muchas razas distintas. *Millennia* es un simulador de "Dios" que tiene como principal tarea la creación de civilizaciones lo suficientemente avanzadas como para que puedan investigar por su propia cuenta sus orígenes y la exploración espacial.

Este híbrido de simulación y estrategia es uno de los juegos más complicados de Gametek; sobre todo, debido al cuadro de mandos para manejar la nave desde la que controlamos todo, ya que está repleto de opciones. Por lo tanto, nos encontramos con un juego de estrategia dura con algunas escenas de combate espacial que nos vendrán bien para relajarnos. Muy indicado para las mentes que sueñan siempre con viajar al negro vacío del universo.



ACTION PACK 2

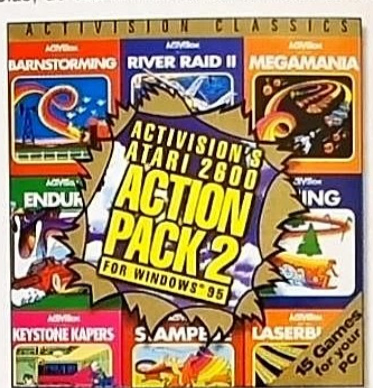


75 OK PC

- **TIPO:** ARCADE
- **COMPAÑIA:** ACTIVISION
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN, S.A.

La consola Atari 2600 fue el primer sistema de videojuegos que tuvo un enorme éxito a nivel mundial. Activision hizo para ella multitud de juegos con mayor o menor fortuna y ahora que han pasado más de 15 años desde aquellos momentos, todos esos juegos que tanta diversión dieron a una generación han sido "reconvertidos" a Windows 95.

No han sido mejorados a nivel gráficos, son exactamente iguales a los originales de las consolas; de esa forma conservan todo su encanto. Algunos clásicos que encontraremos son *Atlantis*, *Laser Blast* y *Keystone Kapers*. Otros muchos no fueron distribuidos en España y tal vez sea una excelente oportunidad para ver lo que se hizo en aquellos años con una de las mejores máquinas que haya creado Atari.



LE LOUVRE

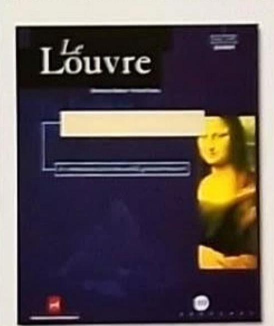
96 OK PC

- **TIPO:** CULTURAL
- **COMPAÑIA:** BMG
- **DISTRIBUIDOR:** ERBE

Le Louvre es uno de los programas multimedia más vendidos en Europa. La mejor razón para comprobarlo es verlo, porque tenemos a nuestra disposición las 100 pinturas esenciales del museo más famoso del mundo.

Realizado con las últimas técnicas de hipertexto para navegar con la máxima comodidad por los amplios contenidos del museo, el CD es una guía detallada de cada una de las obras de arte en sus contextos artísticos e históricos.

Una característica muy importante en este tipo de productos, y que agradecerán los amantes de la pintura, es el zoom que podemos aplicar a los cuadros para que no perdamos ningún detalle. Además, contamos con muchas más opciones que nos permiten analizar la pintura al cien por cien. Todo ello, acompañado de una música ambiental que llena el "alma", consigue que *Le Louvre* sea nuestro producto multimedia favorito por mucho tiempo.



CRUSADE

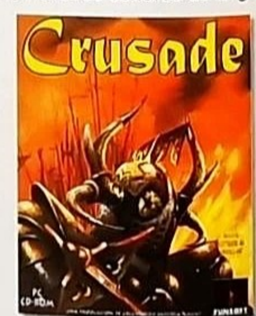
83 OK PC

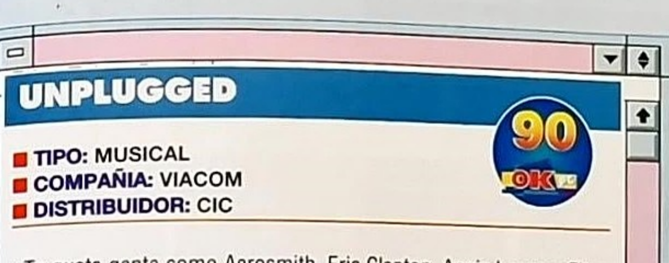
- **TIPO:** ESTRATEGIA
- **COMPAÑIA:** FUNSOFT
- **DISTRIBUIDOR:** ARCADIA

La estrategia medieval está ultimamente de moda, si nos atenemos al amplio abanico de productos que últimamente están saliendo con esa etiqueta. *Crusade* no es ajeno a ellos, aunque cuenta con la peculiaridad de poseer un buen número de escenas digitalizadas y protagonizadas por actores profesionales en escenarios renderizados.

Pero lo importante son las horas de diversión que tiene el juego y podemos decir que *Crusade* tiene para rato, pues, además, el juego ha sido traducido totalmente a nuestro idioma. La mecánica del juego es bastante simple en un principio, ya que tenemos que conquistar las tierras cercanas a nuestro reino, pero las cosas se complican bastante cuando llega el momento de enfrentarse a otros señores de la guerra y apropiarnos de sus reinos.

La calidad gráfica es correcta para un juego de estas características, sin llegar a asombrar demasiado, pero es bastante fácil de manejar y enseguida engancha. También es posible su conexión en red para que podamos conquistar los reinos de nuestros amigos o compañeros de trabajo. Entonces es cuando la adicción que despierta *Crusade* se convierte en algo peligroso.





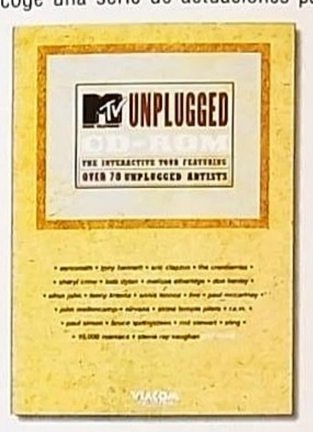
UNPLUGGED

90 OK

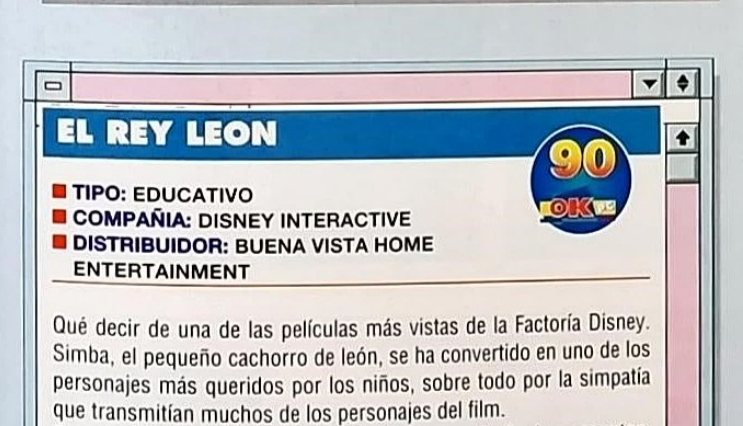
- **TIPO:** MUSICAL
- **COMPAÑIA:** VIACOM
- **DISTRIBUIDOR:** CIC

¿Te gusta gente como Aerosmith, Eric Clapton, Annie Lennox, Elton John, Paul McCartney, Nirvana o Bruce Springteen? Entonces, no hay duda, seguro que apreciarás el contenido de este producto cien por cien "unplugged", aunque necesites un ordenador para oírlo.

La música acústica en directo, lo que normalmente se conoce como "unplugged", está muy bien representada en este CD, que recoge una serie de actuaciones para la famosa cadena de música MTV por parte de una larga lista de grupos y solistas de los que aquellos que hemos nombrado son una buena representación.



Una completa biografía del artista en cuestión, además de una reseña de su discografía con los temas más importantes y la actuación en directo son los principales campos que toca este productazo, imprescindible para los que odian el bakalao y gozan de la "música auténtica".



EL REY LEON

90 OK

- **TIPO:** EDUCATIVO
- **COMPAÑIA:** DISNEY INTERACTIVE
- **DISTRIBUIDOR:** BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT

Qué decir de una de las películas más vistas de la Factoría Disney. Simba, el pequeño cachorro de león, se ha convertido en uno de los personajes más queridos por los niños, sobre todo por la simpatía que transmitían muchos de los personajes del film.

Este juego educativo es una mezcla de aprendizaje de conceptos, que, al fin y al cabo, es la principal tarea de los programas educativos, y, al mismo tiempo, una completa revisión de la historia que presentaba la película. Es como un libro pero con todas las posibilidades de la multimedia para repetir escenas o realizar pequeños juegos a lo largo de la historia. En fin, un encanto de película y de CD-ROM.



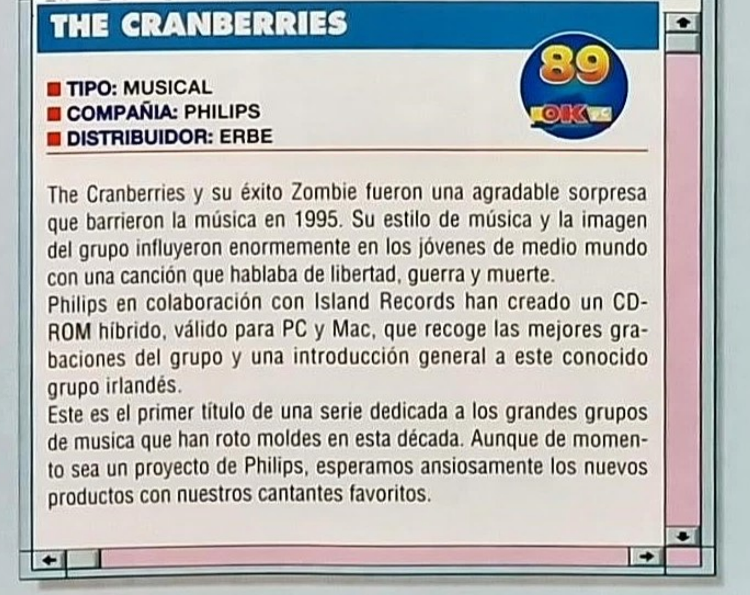
MATESBLASTER

83 OK

- **TIPO:** EDUCATIVO
- **COMPAÑIA:** DAVIDSON
- **DISTRIBUIDOR:** ANAYA INTERACTIVA

Las matemáticas son el "hueso" más duro de roer en el colegio. Todos hemos pasado por la amarga experiencia de tener que aprender la tabla de multiplicar y otras vivencias parecidas.

Los niños de hoy en día lo tienen más fácil con los ordenadores y programas educativos como éste. *Matesblaster* tiene como objetivo la introducción a las matemáticas, pero a lo largo de varios volúmenes se adentra más y más en sus contenidos hasta llegar a un nivel similar al de 8º de E.G.B. Para hacerlo más fácil, cada volumen (en total son tres) es una completa aventura que se va resolviendo, según se realizan ejercicios. De esta forma, se incita a los niños a resolver problemas y, al mismo tiempo, se divierten con los simpáticos personajes de la serie *Matesblaster*.



THE CRANBERRIES

89 OK

- **TIPO:** MUSICAL
- **COMPAÑIA:** PHILIPS
- **DISTRIBUIDOR:** ERBE

The Cranberries y su éxito Zombie fueron una agradable sorpresa que barrieron la música en 1995. Su estilo de música y la imagen del grupo influyeron enormemente en los jóvenes de medio mundo con una canción que hablaba de libertad, guerra y muerte.

Philips en colaboración con Island Records han creado un CD-ROM híbrido, válido para PC y Mac, que recoge las mejores grabaciones del grupo y una introducción general a este conocido grupo irlandés.

Este es el primer título de una serie dedicada a los grandes grupos de musica que han roto moldes en esta década. Aunque de momento sea un proyecto de Philips, esperamos ansiosamente los nuevos productos con nuestros cantantes favoritos.

ESPECIAL MORTAL KOMBAT III

SUB-ZERO

- **Ice Ball:** Abajo - Delante - Puño bajo
- **Ice Shower:** Abajo - Delante - Puño alto
- **Ice Shower front:** Abajo - Delante - Back - Puño alto
- **Ice Shower behind:** Abajo - Detrás - Delante - Puño alto
- **Ice Klones:** Abajo - Detrás - Puño bajo
- **Slide:** Detrás & Puño bajo & Bloqueo & Patada baja

Combos:
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Patada baja - Patada alta - Patada en vuelta (6 golpes 23%)
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Barrido - Patada en vuelta - Patada en vuelta
- Patada alta - Patada alta - Patada en vuelta (3 golpes 19%)
- Correr - Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Patada baja - Patada alta - Patada en vuelta
- Puño alto - Puño bajo - Patada baja - Patada alta - Patada en vuelta

- **Fatality 1:** Cerca del enemigo, bloqueo, bloqueo, correr, bloqueo, correr.
- **Fatality 2:** A media distancia, detrás, detrás, debajo, detrás, correr.
- **Fatality escenario:** Detrás, debajo, delante, delante, patada alta.
- **Friendship:** Desde lejos, patada baja, patada baja, correr, correr, arriba.








- **Babality:** Abajo, abajo, abajo, detrás, detrás, patada alta.
- **Animality:** Desde cerca, mantener bloqueo, delante, arriba, arriba.

STRYKER






- **Long Grenade:** Abajo - Detrás - Puño alto
- **Short Grenade:** Abajo - Detrás - Puño bajo
- **Baton Throw:** Delante - Delante - Patada alta
- **Baton Trip:** Delante - Detrás - Puño bajo

Combos:
- Patada baja - Puño alto - Puño alto - Patada baja - Patada en salto - Baton Throw (6 golpes 36%)
- Patada baja - Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Uppercut - Patada en salto - Baton Throw (8 golpes 50%)
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo (3 golpes 18%)
- Patada alta - Patada alta - Patada alta - Puño alto - Puño alto - Puño bajo
- Correr - Puño alto - Puño alto - Puño agachado - Baton Throw

- **Fatality 1:** Desde cerca, abajo, delante, abajo, delante, bloqueo.
- **Fatality 2:** Desde lejos, delante, delante, delante, patada baja.
- **Fatality escenario:** Mantener bloqueo, delante, arriba, arriba, patada alta.
- **Friendship:** Desde lejos, puño bajo, puño bajo, correr, correr, puño bajo.
- **Babality:** Abajo, delante, delante, detrás, puño alto.
- **Animality:** Desde cerca, correr, correr, correr, correr, bloqueo.








CYRAX



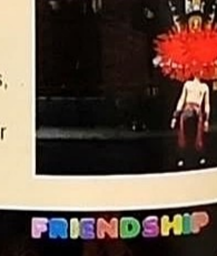
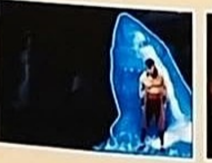


- **Net Kapture:** Detrás - Detrás - Patada baja
- **Exploding Teleport:** Delante - Abajo - Bloqueo
- **Long Grenade Throw:** Mantener patada baja - Delante - Delante - Patada alta
- **Short Grenade Throw:** Mantener patada baja - Detrás - Detrás - Patada alta



Combos:
- Puño alto - Puño alto - Patada alta - Puño alto - Patada alta - Patada en vuelta (6 golpes 30%)
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo (3 golpes 18%)
- Patada alta - Patada alta - Patada en vuelta (3 golpes 19%)
- Long Grenade - Net - Patada en vuelta - Uppercut (3 golpes 50%)
- Puño alto - Puño alto - Patada baja - Puño bajo
- Puño alto - Puño alto - Patada alta

- **Fatality 1:** Desde cerca, abajo, abajo, delante, arriba + correr.
- **Fatality 2:** Abajo, abajo, abajo, arriba, abajo, puño alto.
- **Fatality escenario:** Correr, bloqueo, correr.
- **Friendship:** Desde lejos, correr, correr, correr, correr, arriba.
- **Babality:** Delante, delante, detrás, patada alta.
- **Animality:** Desde cerca, mantener bloqueo, arriba, arriba, abajo, abajo.


SONYA

- **Rings:** Abajo - Delante - Puño bajo
- **Bicycle Kick:** Detrás - Detrás - Abajo - Patada alta
- **Square Wave Punch:** Delante - Detrás - Puño alto
- **Leg Grab:** Abajo & Puño bajo & Bloqueo

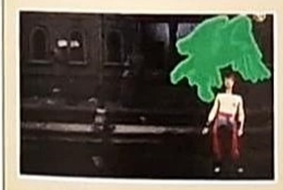





Combos:
- Patada alta - Patada alta - Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Detrás & Puño alto (6 golpes 34%)
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Detrás & Puño alto
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Patada en vuelta







- **Fatality 1:** Detrás, delante, abajo, abajo, correr.
- **Fatality 2:** Desde lejos, mantener bloqueo + correr, arriba, arriba, detrás, abajo, soltar correr + bloqueo.
- **Fatality escenario:** Delante, delante, abajo, puño alto.
- **Friendship:** Detrás, detrás, detrás, abajo, correr.
- **Babality:** Abajo, abajo, abajo, delante, patada baja.
- **Animality:** Mantener puño bajo, detrás, delante, abajo, delante, soltar puño bajo.

SINDEL

- **Fireball (in air):** Abajo - Delante - Patada baja
- **Fireball (ground):** Delante - Delante - Puño bajo
- **Scream Pull:** Delante - Delante - Delante - Puño alto
- **Flight:** Detrás - Detrás - Delante - Patada alta






Combos:
- Patada alta - Puño alto - Puño alto - Uppercut - Patada en salto - Air Fireball (6 golpes 40%)
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Patada alta - Flight - Air Fireball (5 golpes 31%)
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Puño alto (4 golpes 22%)
- Patada alta - Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Patada en vuelta
- Patada alta - Puño alto - Puño bajo - Patada alta





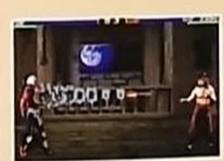


- **Fatality 1:** Correr, correr, bloqueo, bloqueo, correr + bloqueo.
- **Fatality 2:** A media distancia, correr, correr, bloqueo, correr, bloqueo.
- **Fatality escenario:** Abajo, abajo, abajo, puño bajo.
- **Friendship:** Arriba + correr, arriba + correr, arriba + correr.
- **Babality:** Correr, correr, correr, correr, arriba.
- **Animality:** Delante, delante, arriba, puño alto.



SEKTOR






- **Heat Seeker:** Delante - Abajo - Detrás - Puño alto
- **Straight Missile:** Delante - Delante - Puño bajo
- **Teleport:** Delante - Delante - Patada baja (puede hacerse en el aire)

Combos:
- Puño alto - Puño alto - Patada alta - Patada alta - Patada en vuelta (5 golpes 26%)
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo (3 golpes 18%)
- Patada alta - Patada alta - Patada en vuelta (3 golpes 19%)
- Teleport - Patada en salto - Straight Missile (3 golpes 22%)
- Puño alto - Puño alto - Patada baja - Puño bajo
- Puño alto - Puño alto - Patada alta
- Heat Seeker - Teleport - Correr - Puño bajo - Straight Missile

- **Fatality 1:** Desde lejos, delante, delante, delante, detrás, bloqueo.
- **Fatality 2:** A media distancia, puño bajo, correr, correr, bloqueo.
- **Fatality escenario:** abajo, abajo, abajo, correr.
- **Friendship:** Desde lejos, correr, correr, correr, abajo.
- **Babality:** Detrás, abajo, abajo, abajo, patada alta.
- **Animality:** Delante, delante, abajo, arriba.





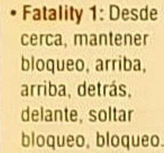
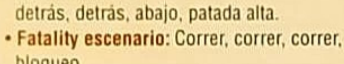



NIGHT WOLF




- **Axe Uppercut:** Abajo - Delante - Puño alto
- **Shoot Arrow:** Abajo - Detrás - Puño bajo
- **Shield Aura:** Detrás - Detrás - Detrás - Patada alta
- **Shoulder Slam:** Delante - Delante - Patada baja

Combos:
- Patada baja - Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Axe Uppercut - Axe Uppercut - Patada alta (7 golpes 41%)
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Axe Uppercut
- Puño alto - Puño alto - Axe Uppercut - Puño alto - Shoulder Smash (5 golpes 34%)
- Patada alta - Patada alta - Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Patada alta
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Puño bajo (4 golpes 21%)

- **Fatality 1:** Desde cerca, mantener bloqueo, arriba, arriba, detrás, delante, soltar bloqueo, bloqueo.
- **Fatality 2:** Desde lejos, detrás, detrás, detrás, abajo, patada alta.
- **Fatality escenario:** Correr, correr, correr, bloqueo.
- **Friendship:** Desde lejos, abajo + correr, abajo + correr, abajo + correr.
- **Babality:** Delante, delante, delante, abajo, abajo.
- **Animality:** Delante, delante, abajo, abajo.





LIU KANG

- **High Dragon Fire:** Delante - Delante - Puño alto
- **Low Dragon Fire:** Delante - Delante - Puño bajo
- **Flying Kick:** Delante - Delante - Patada alta
- **Bicycle Kick:** Mantener patada baja (3 seg.) - Soltar






Combos:
- Puño alto - Puño alto - Bloqueo - Patada baja - Patada baja - Patada alta - Patada baja (7 golpes 34%)
- Puño alto - Patada baja - Patada baja - Puño alto - Patada baja (5 golpes 25%)
- Puño alto - Puño alto - Bloqueo - Patada baja - Patada baja - Patada alta - Patada baja
- Patada baja - Patada baja - Patada alta - Patada en vuelta
- Patada en salto - High Dragon Fire - Patada en salto (3 golpes 22%)

- **Fatality 1:** Delante, delante, abajo, abajo, patada baja.
- **Fatality 2:** Mantener bloqueo, arriba, abajo, arriba, arriba, soltar bloqueo, correr + bloqueo.
- **Fatality escenario:** Correr, bloqueo, bloqueo, patada baja.
- **Friendship:** Desde lejos, abajo + correr, abajo + correr, abajo + correr.
- **Babality:** Abajo, abajo, abajo, patada alta.
- **Animality:** A media distancia, abajo, abajo, arriba.









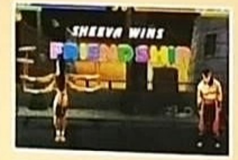

SHEEVA

- **Mega Stomp:** Abajo - Arriba
- **Fireball:** Abajo - Delante - Puño alto
- **Ground Stomp:** Detrás - Abajo - Detrás - Patada baja





Combos:
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Patada alta - Patada alta - Patada baja - Patada con vuelta (7 golpes 37%)
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Delante & Puño alto (4 golpes 22%)
- Patada baja - Patada alta - Patada alta - Barrido (4 golpes 19%)



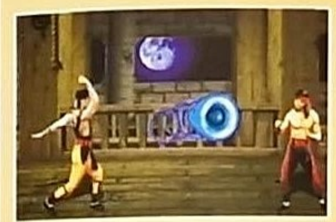



- **Fatality 1:** Desde cerca, delante, abajo, abajo, delante, puño bajo.
- **Fatality 2:** Desde cerca, correr, bloqueo, bloqueo, bloqueo.
- **Fatality escenario:** Abajo, delante, abajo, delante, puño alto.
- **Friendship:** Delante, delante, abajo, delante, puño alto.
- **Babality:** Abajo, abajo, abajo, detrás, patada alta.
- **Animality:** Desde cerca, correr, bloqueo, bloqueo, bloqueo, bloqueo.

KUNG LAO

- **Hat Throw:** Detrás - Delante - Puño bajo
- **Teleport:** Abajo - Arriba
- **Dive Kick:** Arriba - Abajo - High Kick (en el aire)
- **WhirlSpin:** Delante - Abajo - Delante - Correr (mantener correr para continuar dando vueltas)











Combos:

- Puño alto - Puño bajo - Puño alto - Puño bajo - Patada baja - Patada alta - Patada en vuelta (7 golpes 34%)

- **Fatality 1:** Bloqueo + correr, bloqueo + correr, abajo.
- **Fatality 2:** A media distancia, delante, delante, detrás, abajo, puño alto.
- **Fatality escenario:** Abajo, abajo, delante, delante, patada baja.
- **Friendship:** Correr, puño bajo, correr, patada baja.
- **Babality:** Abajo, delante, delante, puño alto.
- **Animality:** Desde cerca, correr, correr, correr, correr, bloqueo.











KANO









- **Knife Throw:** Abajo - Detrás - Puño alto
- **Knife Uppercut:** Abajo - Delante - Puño alto
- **Grab & Bite:** Abajo - Delante - Puño bajo
- **Air Throw:** Bloqueo (en el aire)
- **Flying Cannonball:** Mantener patada baja (3 seg.) - Soltar

Combos:

- Puño alto - Puño alto - Puño agachado - Uppercut - Patada en salto - Knife Slash (7 golpes 37%)
- Puño alto - Puño alto - Patada alta - Patada alta - Patada baja - Patada alta - Patada en vuelta
- Puño alto - Puño alto - Patada alta - Patada baja - Patada en vuelta (5 golpes 31%)
- Puño alto - Puño alto - Puño agachado - Patada en salto - Air Throw (5 golpes 28%)
- Patada en salto - Flying Kannonball - Patada en salto - Knife Uppercut (4 golpes 25%)
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo
- Patada alta - Patada alta - Patada baja - Patada en vuelta
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Correr - Puño alto - Correr - Puño alto - Patada alta - Air Throw
- Correr - Puño alto - Puño alto - Puño agachado - Patada en salto - Cannonball

- **Fatality 1:** Desde cerca, mantener puño bajo, delante, abajo, abajo, delante, soltar puño bajo.
- **Fatality 2:** A media distancia, puño bajo, bloqueo, bloqueo, patada alta.
- **Fatality escenario:** Mantener bloqueo, arriba, arriba, detrás, patada baja.
- **Friendship:** Desde lejos, patada baja, patada baja, correr, correr, patada alta.
- **Babality:** Delante, delante, abajo, patada baja.
- **Animality:** Desde cerca, mantener puño alto, bloqueo, bloqueo, bloqueo, bloqueo, soltar puño alto.











KABAL





- **Purple Fireball:** Detrás - Detrás - Puño alto (puede hacerse en el aire)
- **Tornado Spin:** Detrás - Delante - Patada baja
- **Ground Razor:** Detrás - Detrás - Detrás - Correr

Combos:
- Patada baja - Patada baja - Puño alto - Puño alto - Uppercut - Patada en salto - Purple Fireball - Ground Razor (7 golpes 45%)
- Tornado Spin - Ground Razor - Patada baja - Patada baja - Puño alto - Puño alto - Uppercut - Patada en salto - Purple Fireball (9 golpes 56%)
- Puño alto - Puño alto - Patada alta - Patada alta - Patada alta (5 golpes 25%)
- Patada en salto - Tornado Spin - Ground Razor - Patada baja - Patada baja - Puño alto - Puño alto - Uppercut - Patada en salto - Purple Fireball (10 golpes 66%)
- Puño alto - Puño alto - Uppercut - Patada en salto - Purple Fireball
- Tornado Spin - Patada baja - Patada baja - Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Patada en salto - Purple Fireball
- Correr - Patada baja - Puño alto - Puño alto - Uppercut - Patada en salto con patada baja - Purple Fireball
- Puño alto - Puño alto - Puño agachado - Uppercut



- **Fatality 1:** A media distancia, abajo, abajo, detrás, delante, bloqueo.
- **Fatality 2:** Correr, bloqueo, bloqueo, bloqueo, patada alta.
- **Fatality escenario:** Bloqueo, bloqueo, bloqueo, patada alta.
- **Friendship:** Correr, patada baja, correr, correr, arriba.
- **Babality:** Correr, correr, patada baja.
- **Animality:** Desde cerca, mantener puño alto, delante, delante, abajo, delante, soltar puño alto.










JAX








- **Single Missile:** Detrás - Delante - Puño alto
- **Double Missile:** Delante - Delante - Detrás - Detrás - Puño alto
- **Shoulder Slam:** Delante - Delante - Patada alta
- **Gotcha Punch:** Delante - Delante - Puño bajo
- **Gotcha Throw:** Llave - Pulsar puño alto
- **Back Breaker:** Bloqueo (en el aire)
- **Ground Smash:** Mantener patada baja (3 seg.) - Soltar

Combos:
- Patada alta - Patada alta - Uppercut - Puño alto - Bloqueo - Puño bajo - Puño alto - Detrás + Puño alto (7 golpes 34%)
- Puño alto - Puño alto - Bloqueo - Puño bajo - Patada en vuelta
- Puño alto - Puño alto - Bloqueo - Detrás + Puño alto
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Bloqueo - Detrás + Puño alto

- **Fatality 1:** Desde lejos, correr, bloqueo, correr, correr, patada baja.
- **Fatality 2:** Desde cerca, mantener bloqueo, arriba, abajo, delante, arriba, soltar bloqueo, bloqueo.
- **Fatality escenario:** Abajo, delante, abajo, puño bajo.
- **Friendship:** Desde lejos, patada baja, patada baja, correr, correr, patada baja.
- **Babality:** Abajo, abajo, abajo, patada baja.
- **Animality:** Desde cerca, mantener puño bajo, delante, delante, abajo, delante, soltar puño bajo.








SHANG TSUNG






- **Volcanic Eruption:** Delante - Detrás - Detrás - Patada baja
- **Una Fireball:** Detrás - Detrás - Puño alto
- **Dos Fireballs:** Detrás - Detrás - Delante - Puño alto
- **Tres Fireballs:** Detrás - Detrás - Delante - Delante - Puño alto

Morphs:
- **Cyrax:** Bloqueo - Bloqueo - Bloqueo
- **Jax:** Delante - Delante - Abajo - Puño bajo
- **Kabal:** Puño bajo - Bloqueo - Patada alta
- **Kano:** Detrás - Delante - Bloqueo
- **Kung Lao:** Correr - Correr - Bloqueo - Correr
- **Liu Kang:** Girar 360 grados
- **Night Wolf:** Arriba - Arriba - Arriba
- **Sektor:** Abajo - Delante - Detrás - Correr
- **Sheeva:** Delante - Abajo- Delante - Patada baja - Patada baja
- **Sindel:** Detrás - Abajo - Detrás - Patada baja



- **Sonya:** Abajo & Correr & Puño bajo & Bloqueo
- **Stryker:** Delante - Delante - Delante - Patada alta
- **Sub-Zero:** Delante - Abajo - Delante - Puño alto

Combos:
- Patada baja - Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Patada en vuelta (5 golpes 28%)
- Puño alto - Puño alto - Puño bajo - Patada alta (4 golpes 19%)
- Puño alto - Puño alto - Patada alta (3 golpes 18%)
- Puño alto - Patada alta- Puño bajo - Patada en vuelta
- Patada baja - Patada alta - Patada en vuelta

- **Fatality 1:** Desde cerca, mantener puño bajo, correr, bloqueo, bloqueo, bloqueo, soltar puño bajo.
- **Fatality 2:** Desde cerca, mantener puño bajo, abajo, delante, delante, abajo, soltar puño bajo.
- **Fatality escenario:** Mantener bloqueo, arriba, arriba, detrás, puño bajo.
- **Friendship:** Desde lejos, patada baja, patada baja, correr, correr, abajo.
- **Babality:** Correr, correr, correr, patada baja.
- **Animality:** A media distancia, mantener puño alto, correr, correr, correr, soltar puño alto.









(CODIGOS Y MOVIMIENTOS ESPECIALES)

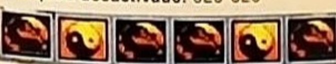
CODIGOS DE COMBATE

Para introducir los códigos de la pantalla de versus que a continuación os ofrecemos, lo único que tenéis que hacer es traducir los números como las veces que debéis pulsar el puño bajo, el bloqueo y la patada baja, en ese orden y, del primero y segundo jugador, dependiendo del lugar donde estén los números. A la izquierda será el primero y a la derecha será el segundo.

- **Llaves desactivadas:** 100-100



- **Bloqueo desactivado:** 020-020



- **Jugador uno con energía a la mitad:** 033-000



- **Jugador dos con energía a la mitad:** 000-033



- **Jugador uno con un cuarto de energía:** 707-000



- **Jugador dos con un cuarto de energía:** 000-707



- **Carrera infinita:** 466-466



- **Desaparecen las barras de energía:** 987-123



- **Combate sin luces:** 688-422



- **Transformación aleatoria:** 460-460



- **Psycho Kombat:** 985-125



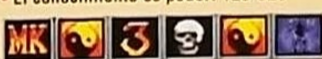
- **Sin miedo:** 282-282



- **Teatro de la magia:** 987-666



- **El conocimiento es poder:** 123-926



- **Matamarcianos oculto:** 642-468



- **Luchar contra Smoke:** 205-205



- **Luchar contra Motaro:** 969-141



- **Luchar contra Shao Kahn:** 033-564



- **Luchar contra Noob Saibot:** 769-141



Estas son las reglas que deberéis seguir para poder realizar los Babalities, Friendships y Animalities:

BABALITIES/FRIENDSHIPS:

Para realizar un Babality o un Friendship, deberás vencer en el round en el que lo vas a hacer sin pulsar en ningún momento la tecla de bloqueo.

ANIMALITIES:

Para realizar los Animalities, movimientos que fueron solamente un rumor en el Mortal Kombat y Mortal Kombat II, lo único que tienes que hacer es dejarte ganar uno de los combates y a continuación, en el tercer round, una vez que sale la frase Finish Him/Her, tienes que realizar un Mercy y para ello, lo que debes hacer es colocarte lejos y mantener correr, pulsar cuatro veces abajo y soltar correr.

FATALITIES DE ESCENARIO

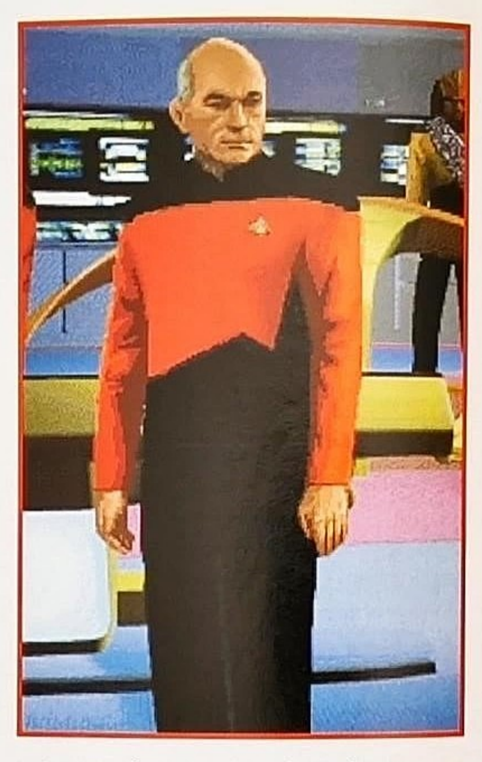
Los Fatalities de escenario solamente pueden ser realizados en Pit 3, Bell Tower y Subway Stages. En todos tendrás que situarte cerca de tu enemigo, ya que siempre comienzan con un Uppercut.

"A FINAL UNITY"

TIPO: **AVENTURA**
COMPAÑIA: **MICROPROSE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

Star Trek: "A final Unity"

EL PODER OLVIDADO



Era una patrulla de rutina la que llevaba a cabo el Enterprise por el sector Ruinore. Lejos estaba de suponer que le esperaba una de sus aventuras más extraordinarias, que comenzó cuando el comandante Picard fue informado de que una nave garidiana, planeta no perteneciente a la Federación y aliado de los romulianos, había penetrado en la Zona Neutral.

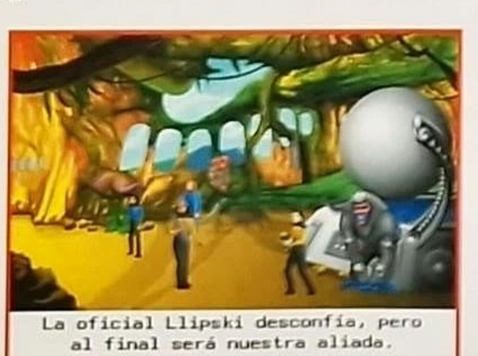
Cuando el Enterprise se acercó, una nave de guerra garidiana apareció junto a la pequeña nave fugitiva, cuyos tripulantes pidieron asilo político. Riker recomendaba una demostración de fuerza, pero a Picard aquello le parecía excesivo y ordenó apuntar sin disparar. Siguiendo una recomendación de Data, la nave maniobró para cortar el rayo con que la nave de guerra aprisionaba a la pequeña y consiguió transportar a los refugiados hacia el Enterprise. Pentara, la capitana de la nave de guerra, le pidió a Picard que los devolviera, pues estaban acusados de traición, pero el comandante alegó que eso no daba derecho a perseguirlos en la Zona Neutral. En el combate que siguió a este diálogo, la nave garidiana fue destruida por el Enterprise.

Se imponía hablar con los refugiados. T'Bak era un arqueólogo que buscaba el llamado "Quinto Manuscrito del Legislador", legendario documento escrito hacía milenios que, según se decía, dictaba los derechos de los plebeyos, clase inferior garidiana y dominada por los patricios. Por eso éstos hicieron huir al legislador, junto con un grupo de seguidores. Según T'Bak, los seguidores se refugiaron en un planeta de la zona de la Federación, en la que él no podía investigar, pero Shanok, un arqueólogo de Vulcán estudioso de la historia garidiana, ahora en Horst III, podría ayudar.

Lucana, la segunda refugiada, era una revolucionaria que buscaba el manuscrito para reivindicar a los Plebeyos, mientras que Avakar (que, casualmente, era hijo de la capitana Pentara) era un patricio romántico simpatizante con los oprimidos. Avakar pidió disculpas por las acciones de su madre, mujer de honor que solamente cumplía con su deber.

El asunto intrigó a Picard, que aceptó ir a Horst III y entrevistarse con Shanok; pero, cuando estaban en camino, recibieron una nueva petición de ayuda: esta vez provenía del planeta Cymkoe IV.

Daenub, el Canciller, informó que la Estación Orbital Científica Mortens, que estudiaba fuentes de energía y de la



La oficial Llipski desconfía, pero al final será nuestra aliada.

El exuberante paisaje de Morassia. ¿Dónde puede estar la doctora Vi?



La estación forestal de Morassia. Aquí hay que obtener cuatro muestras.

cual se sentían muy orgullosos, había sido atacada por una fuerza desconocida. Se había perdido la comunicación e ignoraban qué ocurría. El poderoso reactor experimental estaba inestable y podía estallar en cualquier momento.

UN "CAMALEON" EN LA ESTACION MORTENS

Cuando llegaron a Mortens, La Forge observó que un sector de la estación había desaparecido, pero ahora Picard sabía algo más: además de fuentes de energía, estudiaban formas de detectar naves enmascaradas, lo que hizo a Worf sospechar de los romulianos.

Aunque los escudos de la estación impedían el descenso, Data localizó un lugar de la zona norte en el que dichos escudos estaban algo averiados, lo que permitiría enviar una expedición. Riker, Worf, La Forge y la doctora Crusher fueron teletransportados al interior de la estación.

La sala a la que llegaron era la de los controles del teletransportador. El primer objetivo sería conmutar el sistema vital, a punto de fallar, al modo auxiliar y reparar o apagar el reactor para poder bajar los escudos y transportar a los heridos. Pero, nada más salir, el grupo encontró a una mujer aprisionada por un tubo.

Aunque consiguieron cortar el tubo con el fáser, el fragmento era aún demasiado pesado para levantarlo. La Forge calculó las coordenadas con el tricorder y sugirió retirarlo con el transportador de la estación, así que regresaron a la sala original para hacerlo.

Le suministraron los primeros auxilios a la mujer y descubrieron que era la doctora Ana Benyt. De ella supieron la palabra clave para tener acceso al ordenador de administración y conmutar el sistema vital. Según la doctora, probablemente fue el doctor Griens, obseso con su experimento, quien impidió que el reactor inestable se desconectase automáticamente.

La pantalla de combate. Este puede ser automático o con nuestra participación.

Con la contraseña aprendida, los cuatro subieron a administración y conmutaron el sistema vital, pulsando los dos botones superiores.

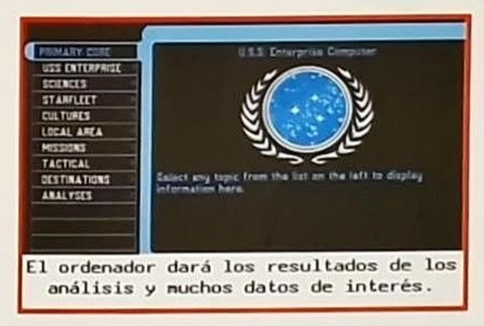
Ahora se imponía subir a la zona de ingeniería para ver qué se podía hacer con el reactor. Allí los esperaba una nueva sorpresa: un extraño artefacto absorbía energía de los conductos de la estación. Cuando La Forge intentó analizarlo, el tricorder dio datos absurdos: el artefacto era una especie de "camaleón" capaz de camuflarse para ocultar su verdadera naturaleza. Por eso desde Cymkoe IV no habían podido localizarlo. La Forge hizo que el tricorder emitiera a diferentes frecuencias. Así consiguió burlar al "camaleón" y descubrir algo sobre él: era un acumulador de energía capaz de "robarla" de otras fuentes.



¿Cómo librarse del fuertemente armado "camaleón" y llegar a la sala de control del reactor, que estaba a la izquierda? La Forge sugirió engañarlo, haciéndole creer que no había más energía que "comer".

Para esto bastaría con apagar temporalmente las luces. Y esto se consiguió en el panel de control de una sala situada a la derecha.

Allí desconectaron los sistemas uno, dos y tres y el "camaleón" se fue.



El ordenador dará los resultados de los análisis y muchos datos de interés.

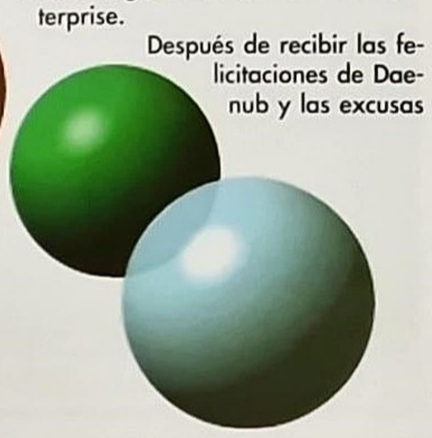


La pantalla de ingeniería nos informa del estado actual del Enterprise.

Pero en esta sala había algo más: La Forge tomó varios equipos de una mesa de trabajo, pensando que quizás lo ayudarían a reparar el reactor. Los que más le llamaron la atención fueron un reductor de ondas y un inversor de fases.

Como el "camaleón" se había ido, pudieron pasar a la sala de control. Allí encontraron al doctor Griens, que no se podía alejar de los controles, pues controlaba manualmente las fluctuaciones. La Forge le recomendó apagar el núcleo, pero el doctor se negaba a destruir algo tan valioso. La Forge se ofreció a intentar repararlo mientras Griens compensaba las fluctuaciones. En la sala central, en la columna de la que "comía" el "camaleón", La Forge utilizó el conversor y luego el inversor, compensando así las variaciones de flujo. Controlado el reactor, ya era posible bajar los escudos y transportar a los heridos, así que los cuatro regresaron con alivio al Enterprise.

Después de recibir las felicitaciones de Daenub y las excusas





de Griens, la nave reanudó el trayecto a Horst III. Desde la órbita pudieron hablar con Shanok, que estudiaba unas ruinas chodak, antigua raza ya desaparecida cuyo imperio ocupaba lo que ahora era la zona romuliana. Horst III era el único asentamiento descubierto en zona de la Federación. Shanok, en efecto, había oído hablar del Legislador y de sus seguidores, pero no conocía su paradero.

Picard se interesó por la tecnología chodak y Shanok le dijo que, casualmente, envió muestras a la estación Mortens. Al hablar de nuevo con Daenub, éste reconoció que, por desgracia, las muestras estaban en la sección de la estación que había desaparecido.

LAS AMAZONAS DE MORASSIA

No tardó mucho el Almirante Reddrek en llamar a Picard para pedir ayuda: una amiga suya, la exobióloga Vi Hyunh-Foertssh, había desaparecido hacía ya varios días en la reserva biológica del planeta Morassia, en la que realizaba estudios. La oficial Lliksze suponía que la doctora estaría recogiendo muestras, pero aceptó que se enviara un grupo a investigar. Morassia estaba solicitando su ingreso en la Federación, así que el asunto podía tener un aspecto diplomático. Reddrek advirtió a Picard que la sociedad de Morassia era matriarcal.

La estación de observación marina. Aquí obtendremos cuatro muestras.



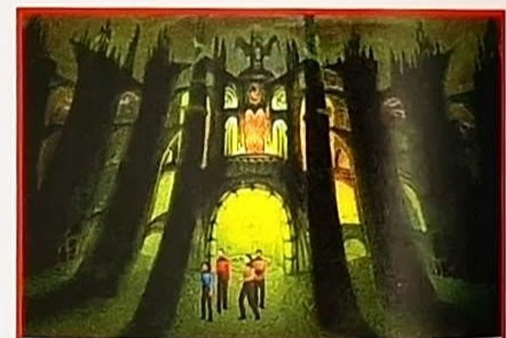
Esta batería es necesaria para activar las estaciones de observación.

El corral de cuarentena de Morassia. De aquí escapó un peligroso reptil.

El Enterprise puso rumbo a Morassia, al que descendieron Data, Worf, la doctora Riker y la consejera Troi. El equipo iba desarmado, pues así lo exigió la oficial Lliksze, que los recibió. Al parecer, la última persona que vio a la doctora fue lydia, zoólogo de la Federación que colaboraba en la preparación de la reserva. Lliksze, que no simpatizaba mucho con la idea de que Morassia ingresara en la Federación, estaba disgustada porque la doctora la había acusado de contrabando. No obstante, autorizó a que inspeccionasen el laboratorio y, no sin reticencias, las zonas de la reserva colindantes con el mismo.

En el laboratorio, el equipo vio tres cadáveres congelados de animales importados por la reserva, a pesar de que, supuestamente, la doctora sólo se dedicaba a la fauna de Morassia. El escáner, y luego el microscopio sónico, revelaron ciertas anomalías: uno murió de hambre, otro tenía un parásito no existente en su planeta, otro sufrió un drenaje de su energía... Y, definitivamente, uno estaba mal clasificado: se trataba de una especie cuya exportación se prohibía.

Podían verse, además, tres robots de campo preparados para estudiar varios ecosistemas. El tricorder reveló que uno está programado para el mar, otro para



Para que la líder de la fuerza interior retire el campo, hay que darle su cetro.

la montaña y el tercero para la selva. El equipo cargó con los robots y con la bioprobeta capaz de extraer las muestras.

Algo más sería posible averiguar en el ordenador, a cuyo puerto se podía conectar el tricorder. Las notas estaban casi destruidas, pero mencionaban un nombre, el de la rastreadora Melas. El tricorder permitió comunicarse con ella y así el equipo descubrió que se habían producido escapes de energía y fugas de animales en la zona de cuarentena. La acusación de contrabando partió de animales mal clasificados de un embarque del proveedor Aramut. La veterinaria Zzolis podía saber más. Consultada sobre los animales del laboratorio, Melas opinó que quizás la muerte por inanición y el extraño pará-

sito se debieran a que también estaban mal clasificados.

La nueva información imponía una segunda conversación con la oficial Llipske, en la que ésta manifestó su desconfianza hacia Aramut, que fue recomendado por Iydia. Sin embargo, la doctora sospechó de Llipske porque ella se oponía al ingreso en la Federación y un incidente de contrabando podría impedirlo. La consejera Troi creyó en la sinceridad de Llipske.

El nombre de Iydia ya se había mencionado varias veces y el equipo volvió a conectar el tricorder al puerto del laboratorio para hablar con él. Iydia acusó de todo a los guardabosques, a los que consideraba incompetentes. El contrabando podía deberse al deseo de tener en la reserva especies de exportación prohibida. Iydia reconoció que no informó de inmediato lo del animal mal clasificado porque le interesaba estudiar esa especie. Según él, son los guardabosques los que clasifican los ejemplares recibidos. Pero surgió un detalle interesante: si la doctora había sido narcotizada, los equipos de rastreo de Morassia no la detectarían.

Decididamente era necesarios más datos, y una forma de obtenerlos era proseguir el trabajo de la desaparecida: enviar a los robots de campo. Las estaciones de observación estaban desconectadas, pero el problema se solucionó "tomando prestado" un generador de la plataforma de descenso de los transbordadores. En el puesto marino el robot fue enviado a los cuatro habitats, tras de lo cual se recuperan otras tantas muestras con la bioprobeta. En el puesto de la selva los habitats eran cuatro cuevas. Por último, el puesto de la montaña proporcionó muestras de un pozo, una cueva y un cráter: 11 tubos de ensayo en total. Las muestras fueron llevadas al laboratorio y analizadas en el microscopio sonar, que confirmó lo que se suponía: había numerosos animales mal clasificados y abundantes casos de drenaje de energía.

La veterinaria Zzolis, localizada gracias al tricorder, redondeó la información: Iydia era amigo de Aramut y conocía la mala reputación de éste. Las guardabosques jamás se aliarían a Aramut para hacer contrabando. Además, fue la guardabosques Tzudán (ahora en la zona de cuarentena) la que informó a la doctora que existía un animal mal clasificado. En el corral de cua-

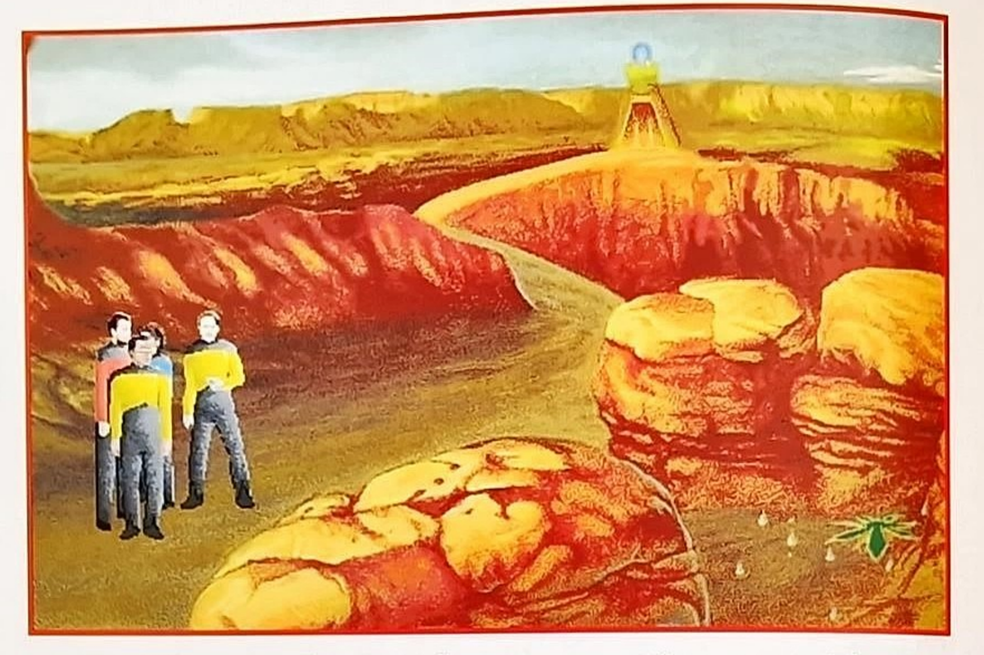

Desactivadas las alarmas, se puede pasar y llegar al transportador de Allinor.




Picard no abandona a Pentara y Brodnack. Los tres atraviesan el abismo.


Los monitores Chodak se activan con la barra entregada por Lareq.


La secta de los cantores y sus curiosos vegetales... que nos serán utilísimos.



rentena casi todos los guardabosques quedaron inconscientes tras la fuga de un animal. Zzolis envió unas muestras que revelaron el mismo drenaje de energía observado en muchos animales. ¿Sería el ejemplar fugitivo el responsable? Aunque las pruebas contra Iydia y Aramut eran abrumadoras, el equipo visitó a Tzudán en el corral de cuarentena, con lo cual todo quedó claro: Iydia y Aramut acostumbraban a narcotizar a los animales y disponian, por tanto, de lo necesario para "dormir" a la doctora Vi... y eran los proveedores los primeros que clasificaban a los ejemplares. El animal fugitivo era un gran reptil, pero no conseguían hallarlo. Además de la capacidad de drenar energía, parecía tener la de la invisibilidad.

Las pruebas fueron llevadas a Llipske, que mandó a buscar a Iydia y Aramut. Estos escaparon, pero fue hallada la narcotizada doctora Vi. La doctora pidió que, antes de perseguir a los fugitivos, la ayudaran a recapturar al peligroso reptil desaparecido. Un colector permitiría canalizar energía hacia la zona de cuarentena y atraerlo. Data sugirió retener a la serpiente Sultis, reprogramando el campo de fuerza del corral de cuarentena para que cambiara periódicamente de frecuencia y la serpiente no se adaptase. Esto solamente se podía hacer desde el otro lado de la reserva, al que se trasladaron por medio de un transbordador. Una vez de regreso, operaron los monitores de la zona de cuarentena para ayudar a la doctora a encerrar al reptil en el campo de fuerza.

Ya en el Enterprise, T'Bak comentó que el reptil podría ser un Verenach, especie de Garibia ya extinta. Su presencia sólo podía explicarse si fue obtenido en la colonia a la que emigró el Legislador. Si se descubría la procedencia del reptil, se podría hallar el quinto manuscrito.

EL MANUSCRITO DE RASHOMON

Emprendieron la persecución de Aramud y lo alcanzaron en Joward III. Picard le pidió que se entregara y lo amenazó con revelar su contrabando a los romulianos. Aramud alegó que los animales eran de Frigis, y negoció su libertad a cambio de entregar a Iydia y dar cierta información: los romulianos adaptaban sus naves para sacrificar potencia bélica y seguridad a cambio de velocidad, pues al parecer deseaban llegar muy rápido a algún lugar. Y estaban muy interesados en las reliquias chodak.

Frigis estaba en el sector Shonioshe Epsilon VI. Hacia allá se dirigió el Enterprise, pero el planeta no contestó a los saludos.

Troi sugirió que T'Bak enviara un mensaje significativo y así lo hizo el refugiado, citando una frase del Legislador. Poco después se produjo la respuesta. Alguien, que al principio no se identificó, deseaba saber quiénes habían llegado. Picard le explicó las ventajas que reportaría la protección de la Federación y le mencionó la presencia a bordo de los fugitivos de Garibia y de sus objetivos. El interlocutor se retiró a meditar y regresó con una respuesta afirmativa. Su nombre era Laraq, canciller de Frigis, y los autorizaba a descender.

El equipo lo formaron Riker, Data, La Forge y Troi. El planeta estaba lleno de ruinas chodak, cuyas runas ya había aprendido a leer Laraq. Cerca vieron unas pirámides que, según Laraq, eran transportadores chodak que se usaban para ir a los templos de las sectas, pues se había producido un cisma: cada grupo tenía su propia interpretación del Quinto Manuscrito. El Legislador, enojado, escondió el documento, y dijo que las llaves para hallarlo estaban dispersas en las tres sectas. Sólo lo recuperarían si se ponían de acuerdo. Actualmente sólo estaban disponibles las copias adulteradas que habían hecho las sectas. Estas, cada cierto tiempo, se enfrentaban en competencias llamadas "declaratorias".



La pirámide más cercana conducía al Templo de los Cantores, que creían que el camino hacia la Iluminación pasaba por la música. El maestro cantor Stamblyr reconoció que habían perdido muchos objetos valiosos en las declaratorias, sobre todo el anillo de oro de uno de los agujeros acústicos y el digitizador sónico que hacía funcionar el órgano. Hizo escuchar a los visitantes una muestra de su arte, interpretada por un coro de vegetales, y regaló una grabación de la obra.

Un poco más al norte estaba la pirámide que conducía al Templo de la Fuerza Interior, secta masoquista que buscaba la iluminación a través del dolor. La líder Madla, que echaba de menos su cetro de luz, perdido en una declaratoria, comentó que el campo de fuerza que podía verse bajo el templo impedía el acceso a un transportador chodak que ellos aún no sabían usar.

Por último, al este, una tercera pirámide conducía al Templo de los Buscadores, triunfadores de las últimas declaratorias. Su líder, Aelont, había desaparecido hacía un mes tras pasar, ¡por fin!, la Puerta de la Iluminación, protegida por el Guardián, mecanismo chodak, émulo de la Esfinge, que sólo dejaría pasar a los que contestaran ciertas preguntas.

La clave de la prueba del Guardián se basaba en el agnosticismo: de nada se podía estar seguro, de todo había que manifestar desconocimiento o plantear ciertas dudas. Así la puerta se abrió y vieron a Aelont flotando en una zona que había detenido el tiempo. Unos controles podrían desactivar la trampa, pero las instrucciones estaban en chodak.

Por suerte estaba Laraq, especialista en runas chodak, al que fueron a ver y que les dio un equipo traductor. Descifrado el código, Aelont quedó libre y, agradecido, regaló las dos gemas que habían despertado su curiosidad al entrar, haciéndolo caer en la trampa, así como la llave de la bóveda, para que escogieran de ellos tres tesoros. El equipo escogió lo que las otras sectas habían perdido en las declaratorias: el anillo, el digitizador sónico (La Forge lo reconoció como tal) y el cetro de luz.

Cuando el cantor Stamblyr recuperó sus dos pertenencias, dio a cambio dos antiguas grabaciones: "Música de Viaje" y "Mira tus pasos". Madla, por su parte, retiró a cambio de su cetro el campo de fuerza que impedía el acceso al transportador. Como era de esperar, puesto que las claves estaban dispersas en las tres sectas, la "Música de Viaje" activó el transportador y el grupo llegó a una sala cuyo piso desapareció al entrar ellos.

¿Cómo llegar al fondo de la habitación? En las paredes laterales podían verse grabaciones corales similares a las que habían regalado los cantores. "Mira tus pasos" hizo aparecer varias losas del piso y obtener una de esas grabaciones. Cada melodía activaba varias losas y los conjuntos tenían elementos en común (ver la figura). Tras obtener todas las grabaciones, pudieron llegar al fondo del salón. Allí había un icho cuya frecuencia coincidía con la de la gema zul


Los buscadores ganan las competencias pero ahora han perdido a su líder Aelont


Este monitor, que Brodnack no apagó, explica qué es el Sistema Unitario.

de Aelont. Y fue recuperado el Quinto Manuscrito.

Pero el documento histórico (Laraq lo regaló, sabiendo que no traería más que conflictos entre las sectas) pronto demostró ser problemático. Una vez identificado por T'Kar, no tardó en presentarse una nave garidiana, capitaneada por la mismísima Pentara, que protestaba porque una transmisión originada en el Enterprise había desencadenado la revolución en Garid. Lucana confesó haber enviado ese mensaje en secreto. Avakar habló con su madre: puesto que la existencia del manuscrito era indiscutible, si Lucana se entregaba, podía interceder entre el gobierno y los revolucionarios e impedir más derramamientos de sangre. Tanto Pentara como Lucana accedieron y los refugiados dieron fin a su estancia en el Enterprise.

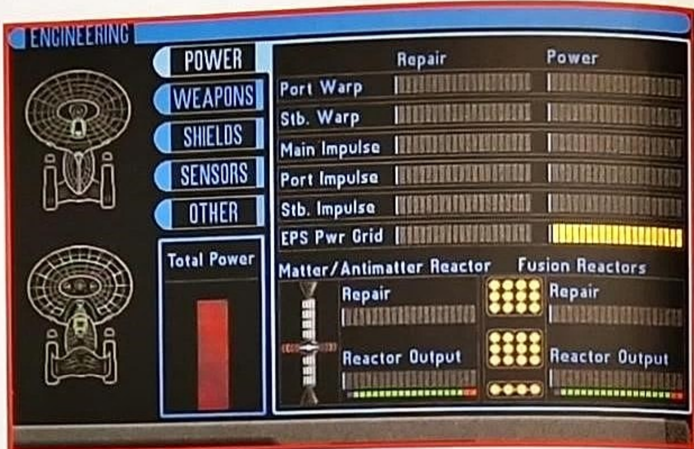

El Chodak herido nos dará la clave para desactivar los sistemas de seguridad.

¿GUERRA?

La aparición del manuscrito sólo era un eslabón de una aventura que aún no había terminado. Pronto se dejó escuchar







un mensaje urgente por las frecuencias de la flota estelar: gran cantidad de naves romulianas atravesaban la zona neutral. Picard intentó comunicarse con la comandancia, pero sólo pudo contactar a Reddrek. Este le pidió que se encaminara a Golden Delta y se pusiera a las órdenes del comandante Chen. Chen explicó que la situación era extraña: las naves romulianas pasaban sin atacar, y solamente lo hacían cuando algo se interponía en su trayectoria (el destino parecía ser la nebulosa Z'Tarnis). Aunque se esperaba ayuda de Klingor, una estación de la Federación estaba en peligro: se le acercaban tres naves romulianas y, aunque la misión parecía suicida, quizás la simple presencia del Enterprise...




El Chodak herido nos dará la clave para desactivar los sistemas de seguridad.

La misión no resultó ser tan suicida. Nada más aparecer el Enterprise, las tres naves, contra todo pronóstico, se dieron a la fuga.

Picard decidió perseguirlas. Una de ellas se separó del resto e hizo frente. Derrotada, puso en marcha el mecanismo de destrucción.

No hubo forma de sacarle nada a su capitán.

La próxima misión asignada por Chen consistió en apoyar a una nave klingoriana que se enfrentaba a varias romulianas. La ayuda no fue necesaria: ya el capitán Ky'Ura había dado buena cuenta de los romulianos que, una vez más, habían huido a pesar de su superioridad numérica. Como ya había anunciado Aramut, los romulianos solamente querían llegar cuanto antes a la nebulosa Z'Tarnis, y para ellos habían modificado sus naves, sacrificando casi todo en aras de velocidad. Pero Ky'Ura sí había logrado capturar prisioneros y, mediante métodos no muy ortodoxos, les había hecho confesar que buscaban una antigua arma chodak, capaz de construir o destruir el universo: en otras palabras, el arma absoluta. Con ella, los romulianos pensaban repeler la agresión de unos alienígenas cuya reciente invasión hacía peligrar su imperio.

Una vez conocidas las noticias, Chen liberó al Enterprise para que buscara también esta arma, en caso de que existiera. Después de todo, los romulianos apenas atacaban y con el apoyo de Klingor ya era suficiente. Poco después, la comandante Williams confirmó lo dicho por Chen. Picard decidió regresar a Horst III, asentamiento chodak, en busca de una respuesta.

No consiguieron llegar: fueron interrumpidos por una petición de auxilio del Canciller Laroq. El Enterprise se desvió y llegó a tiempo para destruir la nave romuliana que amenazaba Frigis.

Cuando descendieron, Laroq dio una buena cantidad de información: lo que buscaban los romulianos parecía ser el Sistema Unitario, artefacto que fue la clave de la unidad chodak durante mucho tiempo, hasta el punto de que la pérdida del mismo acabó con el Imperio. Laroq sospechaba que la colonia de Frigis la formaron unos rebeldes que tuvieron mucho que ver con la desaparición del Sistema Unitario.

Laroq entregó a Picard tres artefactos: una barra con la que se podían activar muchos mecanismos chodak, un circuito que permitía programar la barra y un cristal, antigua grabación chodak, que quizás el ordenador del Enterprise pudiera descifrar. Picard prometió comunicar a Laroq todo lo que descubriesen.

Ahora sí que se imponía llegar a Horst III. El cristal chodak, aunque el texto estaba incompleto, confirmaba lo dicho por Laroq: los rebeldes chodak de Frigis le habían arrebatado al imperio el Sistema Unitario. Pero ya Shanok no estaba en Horst III. Dejó un mensaje en el que indicaba que ataques romulianos lo habían hecho abandonar la excavación y pedía no descender... petición que era imposible obedecer. Picard, Data, La Forge y la consejera Troi se transportaron al planeta.

En medio de la excavación, un montón de piedras parecía ocultar un túnel; el fáser dispuso de ellas y entraron por el corredor revelado. Ante ellos, un monitor chodak. La Forge utilizó la barra y en la pantalla apareció una carta estelar, que el tricorder se encargó de remitir al Enterprise. Más al fondo, un equipo que apuntaba al cielo, montado sobre una plataforma

que lo mantenía fijo, parecía medir el intervalo entre ciertos pulsos. También estos datos fueron transmitidos a la nave.

Ya no había nada más que hacer. El ordenador del Enterprise analizó la carta estelar y descubrió la posición del planeta, Allinor, señalado por Laroq como centro administrativo chodak. Aquella debería ser la próxima escala.

Pero antes hubo que ocuparse de otra emergencia. Los alienígenas que atacaban a los romulianos habían penetrado también en la Zona Neutral, arrasándolo todo en su rápida marcha hacia Z'Tarnis. El arma chodak tenía muchos buscadores. Y, de momento, la posta Delta 0-8 estaba en peligro. Para defenderla, el Enterprise hubo de enfrentar tres naves en un combate que estuvo a punto de perder.



LOS EXTINTOS CHODAK GOZAN DE BUENA SALUD

En camino hacia Allinor, el ordenador entregó su análisis acerca del equipo hallado en Horst III: apuntaba hacia una pulsar llamada Gombara y situada en la frontera romuliana. Al parecer ésa era la base del cómputo del tiempo de los chodak. Comprenderlo ayudaría a esclarecer muchas cosas. Después de Allinor, Gombara era una escala obligatoria.

El propio Picard, acompañado por Data y La Forge, descendió a Allinor. Desde la órbita, el ordenador de la nave detectó que una computadora del planeta funcionaba, pero el punto de descenso más cercano estaba a dos kilómetros. Y en él se encontraban ahora.

Sólo que las puertas que conducían hacia el observador no podían ser utilizadas; una, por estar bloqueada por detrás; otra, por exceso de radiación, según reveló el tricorder. En la sala había algunas cosas más: una pantalla con una programación de trayectorias de naves, una rejilla de ventilación, las cenizas de lo que fue un romuliano y un robot chodak paralizado por un inhibidor.

Al retirar el inhibidor del robot, éste quiso que el grupo entregara las armas, por lo que no hubo más remedio que volver a paralizarlo. Sólo quedaba explorar la rejilla, aunque se abría en dirección contraria a la del ordenador. El fáser hizo saltar los cierres y el grupo pudo pasar a otra sala en la que también había terminales chodak. En esta ocasión, reinicializar los sistemas y activar los equipos de mantenimiento tuvo un efecto curioso: en la siguiente sala, un robot grande "despertó" y comenzó a reparar robots pequeños (en esta misma sala el equipo recogió una lámina metálica y un alambre). Los robots pequeños salían por una compuerta del fondo que se abría cuando se acercaban para cerrarse de inmediato.



Un artefacto apunta al cielo en Horst
Luego se sabrá que medía a una pulsa

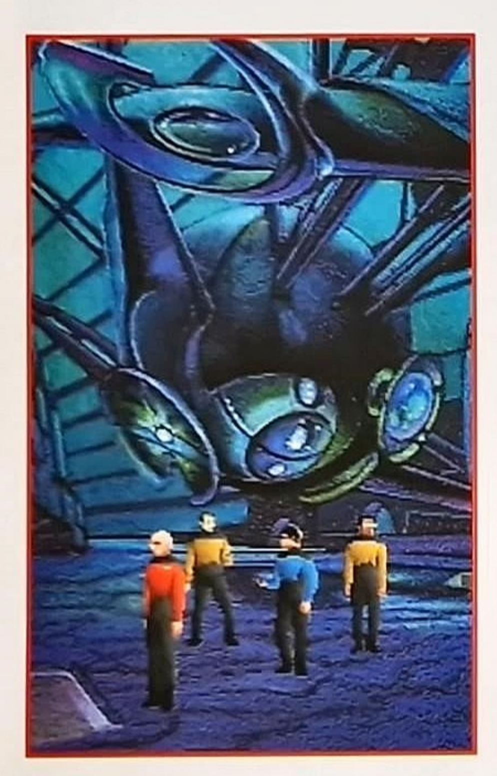
Data inspeccionó los robots con el tricorder y consiguió reproducir el sistema de señales que servía para activarlos y desactivarlos.

Esto dio al equipo un montón de nuevas ideas: regresaron a la sala anterior y desactivaron el robot centinela, con lo cual pudieron quitarle el inhibidor de circuitos sin que "despertara" e intentara desarmarlos. Este inhibidor, colocado en la compuerta, hizo que ésta no se abriera al acercarse el robot, que se detuvo para esperar a que lo dejaran pasar. Data lo desactivó, retiró el inhibidor y... ¡la compuerta se abrió! (Como el robot no se movía, no se volvió a cerrar). El inhibidor fue colocado de nuevo y la compuerta quedó abierta. Ya podían continuar camino.



Aquí un robot detenido, en espera de que una máquina lo cargase, impedía el paso. Encender la máquina hizo que esta parte del ciclo de los robots también cobrase vida, pero ahora la gran carga eléctrica de la máquina era el obstáculo. El momento en que un robot era cargado y la energía era menor fue aprovechado para destruir la máquina con los fásers pero, aún así, el equipo quedó inconsciente por el choque. Cuando despertaron, extrañas criaturas los apuntaban con armas y los obligaban a seguirlas.

¿Y quiénes eran estas criaturas que los llevaron ante su líder, un tal Almirante Brodnack? Pues nada menos que los chodaks, los mismos que habían atacado a los romulianos y que, durante milenios, habían permanecido ocultos en Allinor en espera de... Picard presentó a los suyos como pacíficos arqueólogos. Brodnack dijo que eso mismo habían dicho los romulianos (de los que parecía saber mucho) y que ellos, los chodak, también eran arqueólogos, pues buscaban una antigua barra azul, para activar terminales técnicas (las barras grises eran de seguridad y las café, administrativas). Picard reconoció tener una barra así y, comprendiendo que era inútil resistir, la entregó y permitió que los chodak les vendaran los ojos a todos y los condujeran a una nueva sala, en la que les permitieron ver de nuevo.



Brodnack, con la barra azul, activó un monitor, copió el archivo que describía cómo localizar al Sistema Unitario y lo borró del ordenador. A continuación, mandó pasar la película que narraba la historia del arma perdida para que Picard y los suyos supieran de qué se trataba. El Sistema era capaz de cualquier cosa. Casi tenía los poderes de Dios. Los rebeldes de Frigis, indignados por el uso que de él hacían los militares y alegando que, a causa de ello, se estaban produciendo graves discontinuidades en el espacio-tiempo, lo habían secuestrado y lanzado... al futuro. Entretanto, lo usarían para "ingeniería celestial". El caso era que estaba a punto de producirse la reaparición del Sistema Unitario, momento que los chodak habían esperado durante milenios, ocultos en su planeta.



Ahora que tenían los datos, se fueron para recuperar su arma.

Picard y los suyos habían quedado solos. Después de leer todos los ficheros, siguieron a Brodnack. Encontraron a un chodak herido, afectado por el disparo de los sistemas de seguridad, que no habían sido desactivados. Data reanimó al chodak y éste dio la contraseña para desactivar la seguridad.

El problema era que la barra de mando había quedado atascada en el monitor que estaba junto al chodak herido. El ingenioso La Forge utilizó el alambre que habían hallado antes para retirar la barra, volverla a colocar en su sitio y dar la contraseña que apagaría los sistemas. Ahora podían escapar por las escaleras del oeste, atravesar una sala a toda velocidad, antes de que se volviese a encender la alarma y llegar a los controles del teletransportador.

Los posibles destinos constituían una matriz de 3 x 3, de filas A, B y C, y columnas 1, 2, 3. Después de varias pruebas, La Forge pudo descubrir que estaban en C1, que A1, A2, B2 y C2 estaban desconectados y que A3, B1 y C3 funcionaban mal (error que enmendaba pulsando C1, para hacer regresar a sus compañeros). Quedaba B3 y hacia allí transportó a los otros tres. Para transportarse él, accionó el temporizador y se alejó de la pantalla.

La sala a la que llegaron era contigua al lugar en que los capturaron los chodak. Regresaron al punto de partida y Data miró el monitor que describía los itinerarios de las naves. Si se pudiera traducir la escala de tiempo chodak, aquellos datos podrían revelarles la posición del Sistema Unitario. Se trasladaron al Enterprise.

EL TIEMPO RECUPERADO

Era el momento de visitar la pulsar Gombara, que había desaparecido. Su lugar ahora lo ocupaba un agujero negro. Pero lo curioso era que el suceso había sido muy reciente: había ocurrido hacía veinte años. Desoyendo la sugerencia de Data de describir una peligrosa espiral para acercarse al agujero negro, Picard puso en práctica la mucho más interesante de la consejera Trek: si se alejaban a veinte años-luz, podrían ver la luz de la pulsar "antes" de su desaparición...

aunque aquello implicara adentrarse en territorio romuliano.

Se encontraban en el sector 6-3-7. Vigo-Alfa, del sector 6-5-7, era un buen destino. Y hacia allá fueron, en un trayecto muy accidentado por los encuentros con los romulianos. Una vez allí, midieron los datos de la Pulsar, con lo que descubrieron que el Sistema Unitario estaba en el sector 3-1-3, cuadrante 9-14-16, y se marcharon antes de que aquello se llenara de enemigos.

UNE Y VENCERAS

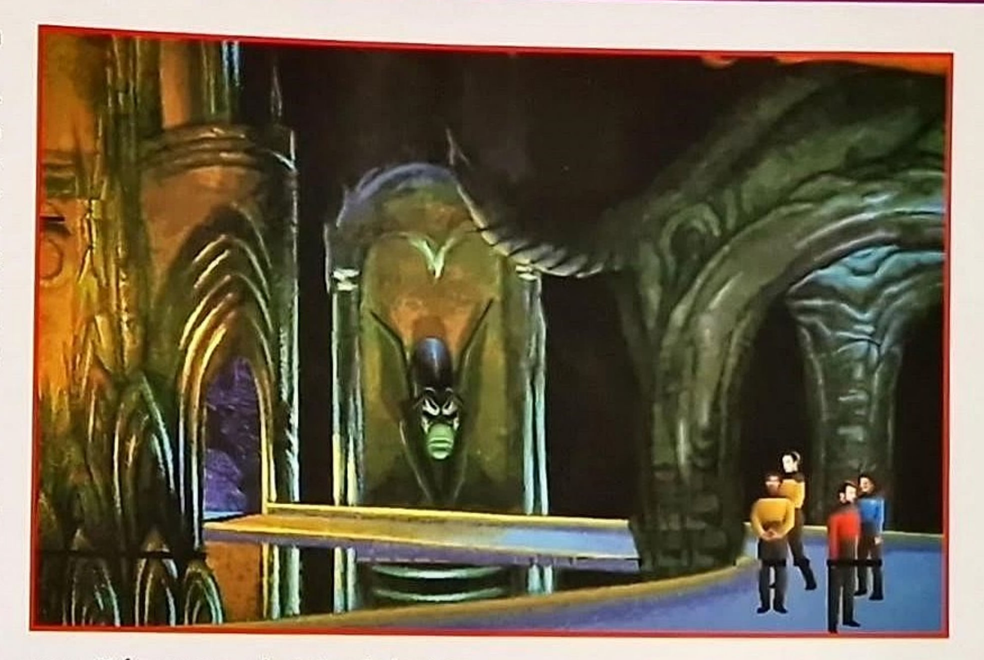
El Sistema Unitario era algo inmenso, artificial y hueco, pero no parecía haber forma de entrar en él. En la superficie podían verse restos de naves romulianas y chodak, que al parecer no habían tenido mucha suerte. Una nave enemiga se acercó. Picard no disparó, para ver qué hacía la otra... que tampoco hizo nada, al parecer decepcionada. ¿Había sido una provocación? ¿Destruía el Sistema Unitario a los que atacaban primero? En órbita sólo quedaban tres naves: el Enterprise; una chodak, comandada por Brodnack, y una garidiana, capitaneada por Pentara. Esta le dijo a Picard que los revolucionarios habían implantado el terror en Garid y que ahora ella venía en busca del Sistema Unitario como única forma de devolver la paz a su planeta.

Una puerta se abrió en la superficie del Sistema y todos enviaron módulos de descenso. Cuando comenzaron a explorar, Picard y los suyos tropezaron con un transportador. Uno por uno, los cuatro fueron penetrando en él y Picard fue separado de sus compañeros, y pronto se vio junto a Pentara, Brodnack y un vehículo de transporte preparado para ellos tres. El Sistema Unitario había seleccionado a uno de cada raza para pasar por unas pruebas. El triunfador sería el propietario.

Montaron en el vehículo y llegaron a una sala con tres puertas. En un rápido diálogo, Pentara y Picard acordaron cooperar. Y franquearon la única de las tres puertas que permitía el acceso. Nada más entrar, Picard fue recibido por una figura que dijo ser "él mismo en el futuro" y le entregó una esfera brillante. "Usala en su momento y no confíes en los demás, pues te traicionarán".



Pentara caerá en una trampa. Solo quedarán Picard y Brodnack.



Estaban en el salón de la primera prueba y la salida estaba bloqueada por un campo de fuerza. Brodnack explicó que era una vieja competencia chodak que consistía en disparar semidiscos a los contendientes. El último en caer sería el vencedor. Pentara y Picard acordaron unir sus esfuerzos. Cuando el chodak se vio perdido, Picard, en lugar de rematarlo, ofreció un pacto: los poderes del Sistema Unitario eran tan grandes que lo mejor era que todas las razas lo usaran. No muy convencido, Brodnack aceptó.

Picard estudió el campo de fuerza y descubrió que los seis semidiscos de la prueba, unidos en tres discos, servirían para desactivarlo, colocando los discos en la parte inferior de un cilindro. Así lo hizo y pudieron abandonar la sala por el este.

Ahora estaban ante un abismo. Del otro lado, sobre un pedestal, podía verse un símbolo idéntico al que estaba grabado en la tercera puerta del corredor. Picard utilizó la esfera de su alter-ego y pasó. Activándola dos veces más, trajo a sus dos reticentes compañeros, para sorpresa de ellos. Tomaron el símbolo y con él abrieron la tercera puerta.

Ahora tenían ante sí a una figura "congelada". Picard desactivó el mecanismo y la figura se presentó como un "examinador". Después de unas preguntas, el examinador hizo creer a Pentara que sería ella la dueña del Sistema Unitario...



para dejarla en realidad atrapada en el congelador.

Brodnack y Picard siguieron adelante y subieron a la torre de control. Allí los esperaba la última prueba: el Sistema anunció que una raza alienígena había iniciado una invasión y amenazaba tanto a la Federación como a los chodak y daba a escoger entre destruir la flota y destruir a la raza agresora. La decisión de Picard fue no hacer ninguna de las dos cosas... y ésa era la respuesta correcta. El uso inadecuado del sistema en el pasado había estado a punto de destruir la estructura espacio-tiempo. Ahora ellos, descendientes de los rebeldes que se habían llevado el sistema, unidos en un todo con la máquina, la dedicaban a reparar las discontinuidades. Pero se necesitaba un relevo y debía ser Brodnack. El papel de Picard había sido convencerlo de que aquello era lo correcto.

Así fue como Brodnack se unió al Sistema Unitario como nuevo guardián de la continuidad del Universo. Picard recuperó la comunicación con el Enterprise y fue transportado segundos antes de que el Sistema Unitario desapareciera una vez más.

JULIAN PEREZ



IGOR

Cuando entro en la habitación situada en la residencia de estudiantes, el tejado se llena de palomas y no puedo salir. ¿Qué hago? ¿Cómo consigo el dinero para el viaje?

SONIA BELTRAN
BENICARLO

Respuesta

En la habitación donde te has quedado encerrada utiliza el martillo en el clavo de la pared. Luego, introduce el cartucho de dinamita en el agujero y enciéndelo con las cerillas; ponte a cubierto para evitar la explosión y ya podrás salir. El dinero te lo dará la policía, al recuperar una obra de arte robada. Pero, para hacer esto, debes jugar casi toda la aventura. Consulta nuestro *Tricks&Tracks* del nº 25.

HEXEN

¿Cuales son los códigos para jugar al *Hexen* ?

BEATRIZ PRADOS MONTOYA
CASTELLON

Respuesta

Gracias ante todo por tu amable carta, que hemos resumido, y por los trucos que nos mandas. Los códigos de *Hexen* más interesantes son:

SATAN: Modo Dios.
LOCKSMITH: Todas las llaves.
INDIANA: Todos los objetos.
CLUBMED: Para recuperar salud.
CASPER: Atraviesas paredes.
NRA: Todas las armas.

Recuerda, antes de introducir los códigos, teclear RAVENRA.

HELP!

The Dig: Estoy en la cueva donde hay 5 puertas, de las cuales 4 se abren con el panel respectivo. El problema es que, aun poniendo las combinaciones de la barra, las puertas no se abren.

Goblins: Estoy en la habitación donde hay un esqueleto que, al hacerle cosquillas en el pie, cae una llave de su cabeza, pero al acercarme a ella, el esqueleto me mata.

MARIN SANCHEZ BONET
BARCELONA

Respuesta

Tu atasco con *The Dig* es el primer problema serio que aparece en la aventura y encontrarás su solución en la pasarela del juego de este mismo número que estás leyendo.

En *Goblins*, haz lo siguiente en la escena del esqueleto: coge la pluma del tintero y haz cosquillas al esqueleto, como tú dices en tu carta, pero para que no te mate, entrégale el boliche que encontrarás por allí y abre la jaula con la llave que suelta el esqueleto. Ahora tienes que hechizar la pluma del interior de la jaula para que puedas recoger el mazo.

ISHAR III

¿Qué hago con dos parejas de espadachines ?
¿Dónde puedo encontrar el libro que le falta al bibliotecario?
¿Tengo que matar al oso del bosque?
¿Dónde encuentro la pólvora de Kelonia?

ELIAS A. RAMIREZ MESA
DOS HERMANAS (SEVILLA)

Respuesta

Al oso y a los espadachines debes matarlos, pues se interponen en tu exploración de nuevas zonas.
El libro o pergamino te lo dará un tejón que encontrarás en el bosque y, a su vez, hay que dárselo a Mather.
La pólvora de Kelonia, la encontrarás en la taberna *Los Catadores de Kelonia* que se encuentra situada al sur de la muralla de la ciudadela.

NOTA URGENTE

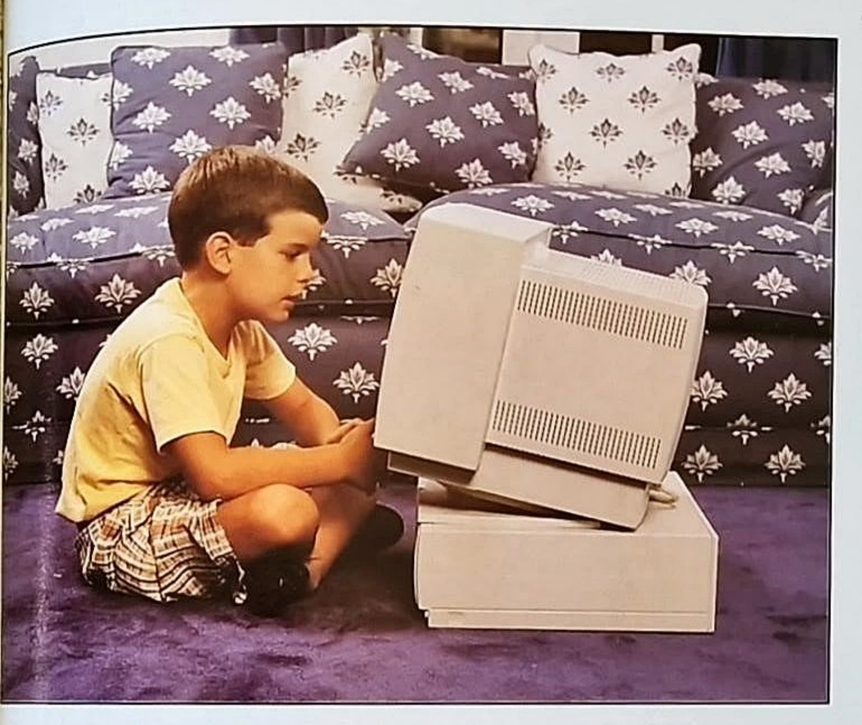
Recibimos muchas cartas pidiendo números atrasados. Por favor, llamad al teléfono (91) 350 52 14 (o bien, mediante fax al siguiente número (91) 350 60 02) y atenderán vuestras peticiones. Gracias.

ESCRIBENOS A:

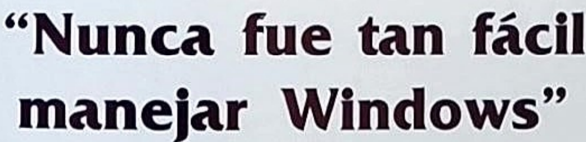
OK CORREO
C/ Alberto Alcocer, 5 - 1º dcha.
28036 MADRID

JUST VOICE®

CONTROLE WINDOWS CON SU VOZ









- Navegue dentro de su sistema sin tocar el teclado o el ratón (no consume más del 5% de los recursos del PC)
- Ejecute cualquier programa con sólo pronunciar su nombre (eficacia de reconocimiento superior al 98%)
- Agregue nuevas emociones a sus juegos controlándolos con su voz (respuesta instantánea: 0,2 segundos)
- Reciba una confirmación verbal de sus mandatos para mejorar su precisión (definible para cualquier comando)
- Olvídese de una vez de las complicadas combinaciones de teclas que cambian con cada aplicación
- Encadene cualquier número de macros y "salte" a cualquier parte de sus programas con UNA sola orden
- Utilice el mismo comando independientemente de la aplicación, dejando a su PC que haga el trabajo pesado
- Elija o cree sus propios comandos y respuestas. Agregue, edite o borre cualquier comando o vocabulario de sus aplicaciones

...Todo esto, por sólo 34.900 Pta. (+IVA y gastos de envío)

* Software traducido al castellano y adaptado a la versión española de Windows 3.1 y Windows para Trabajo en Grupo 3.11

Sí, deseo pedir **JustVoice®** (Rellene y marque lo que corresponda)

Envíenme ______ unidad/es al **precio especial de 34.900 Pta.** cada una. (IVA y gastos de envío incluidos) exclusivo para los lectores de esta revista (con un ahorro de un 20% sobre el precio original).

OK PC

Total pedido: ________ Pta.

Nombre: ________

Empresa: ________ CIF/DNI ________

Dirección: ________

Población: ________ CP: ________

Provincia: ________

Teléfono: ________ FAX: ________

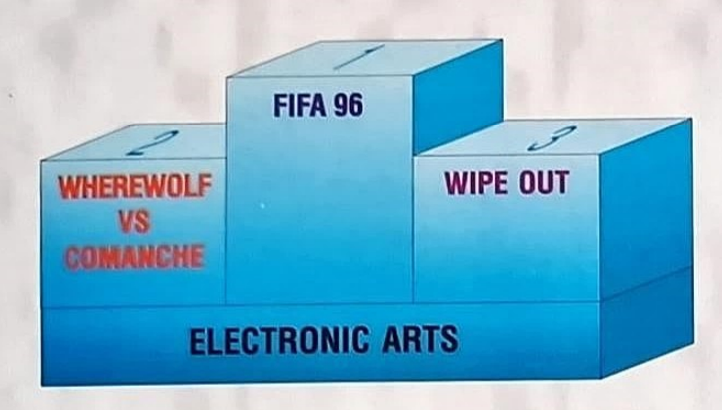
Forma de pago:

❑ Cheque a la orden de Información & Software

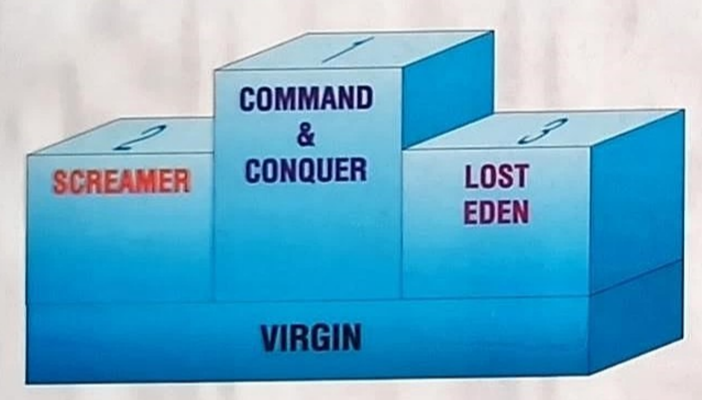
❑ Contra reembolso (gastos de 2.000 pesetas adicionales)

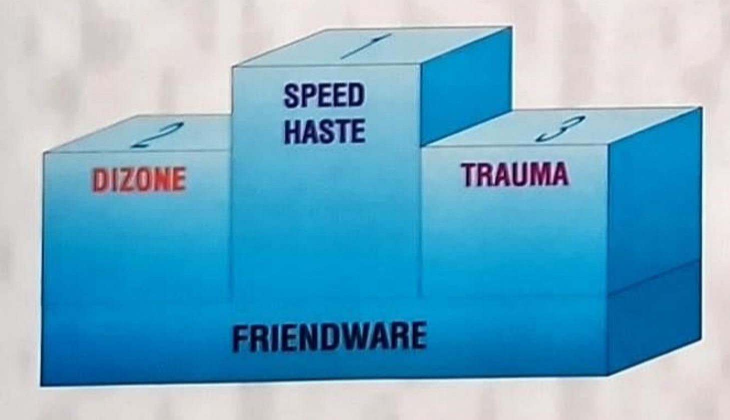
Información & Software. C/ Madre de Dios, 2. Chalet 6. 28016 Madrid
Tel.: (91) 345 16 83. Fax.: (91) 359 08 81
Recepción de pedidos y pago: CMC c/ Francisco de Rojas, 5. 4º, 1º. 28010 - MADRID. Telf.: (91) 447 55 53 / FAX.: (91) 447 67 70

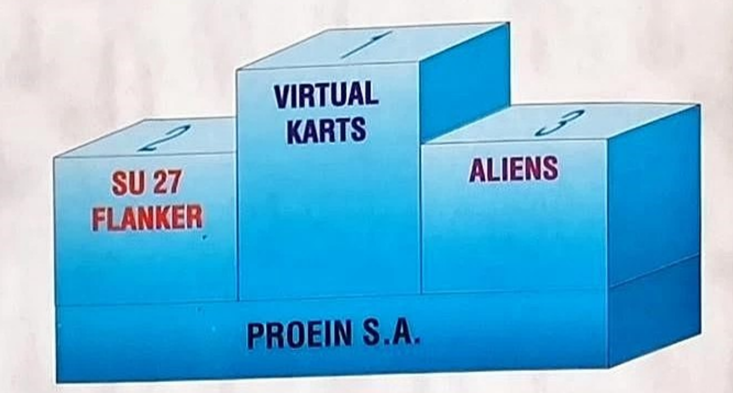


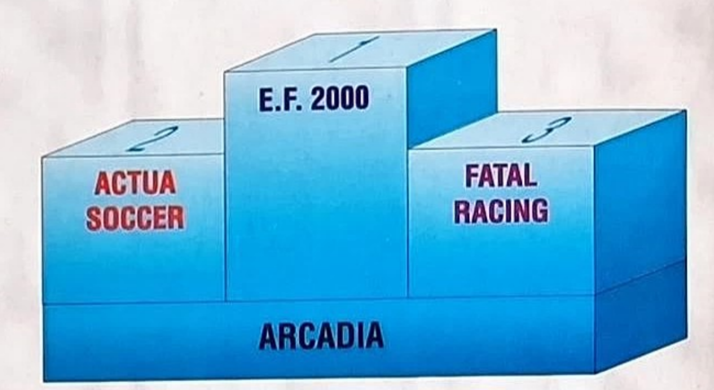


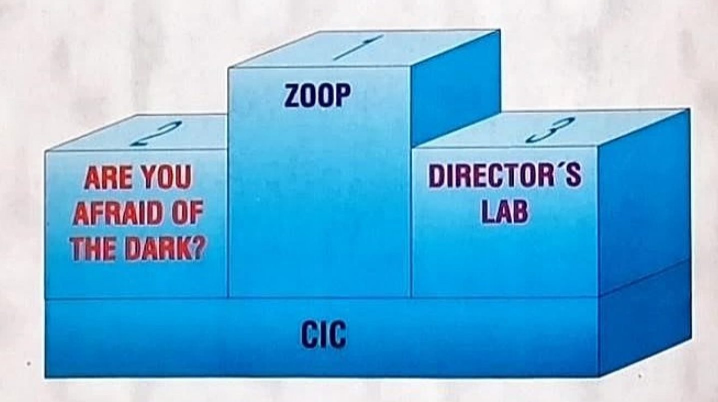


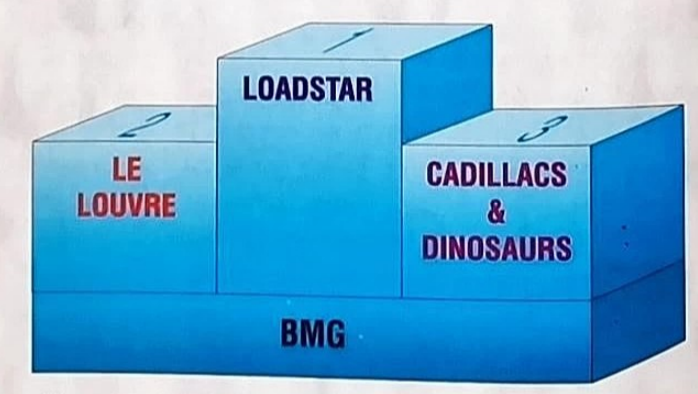












Desde OK PC queremos dar nuestro más sincero agradecimiento a todas las compañías distribuidoras por proporcionarnos la lista de sus productos más vendidos durante el último mes.



Contenido del CD-ROM

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

- Si tienes instalado Windows 95 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM una ventana con el icono del CD-ROM de la revista y un mensaje indicando que se ha creado el grupo OK PC. Pulsa sobre el botón aceptar y luego pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM de OK PC.
- Ejecuta Windows.
- Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.
- Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana OKPC del Administrador de Programas; si no existe, se creará un nuevo grupo. En futuras ocasiones puedes utilizar directamente este icono, ahorrándote tener que instalarlo cada mes, ya que el programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

En el caso de que tuvieses algún problema de instalación bajo Windows, sal al intérprete de comandos de MS-DOS (generalmente C:\) y sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM (generalmente D:\). Desde ahí, ejecuta OKPCSOL.BAT y sigue las instrucciones que aparecerán en tu pantalla. Luego instala el CD-ROM como se te indica en las instrucciones anteriores.

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

- Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.
- En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.
- No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.
- Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.
- La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 7 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.
- Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres que Windows esté siempre preparado con estas librerías activas no tienes más que copiarlas desde el CD-ROM a los directorios C:\WINDOWS y C:\WINDOWS\SYSTEM.
- Si se obtiene el mensaje de error "One or more Visual Basic are running", deberás ejecutar el programa Windows desde el Administrador de Archivos. Esto es debido a que nuestro menú de arranque de programas del CD-ROM está programado en dicho lenguaje.
- Si una demo escrita en Visual Basic te da el error de que falta un archivo con extensión VBX, no tienes más que buscar dicho archivo en nuestro directorio OKPC y copiarla a los directorios WINDOWS y WINDOWS\SYSTEM de tu disco duro.
- Muchos programas shareware necesitan que tengas cargado el controlador ANSI.SYS para funcionar correctamente. Para instalar dicho controlador añade la línea DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS a tu archivo CONFIG.SYS.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios que hay que dar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCCDxx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectorio saldrá a su vez otro subdirectorio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

VIDEO FOR WINDOWS

Según el ratio de compresión que se utilice para digitalizar los vídeos de los CD-ROM, puede ser necesario una

versión más o menos actualizada de *Video for Windows*. En caso de que se detecte alguna anomalía en la reproducción de los archivos de vídeo (*.AVI) se deberá actualizar la versión instalada por la 1.1d, si ésta aún diese problemas hay que instalar la versión 1.1e. El sistema operativo Windows 95 carece de estos problemas, ya que utiliza directamente las últimas versiones de *Video for Windows*.

MANEJO DEL PROGRAMA WINDOWS

Una vez instalado el programa de menú del CD-ROM se te ofrecerán las siguientes opciones:

- Ejecutar: Ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.
- Instalar: Ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar con el programa será necesario seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.
- Copiar: Crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después pueda ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.
- Info: Si en la pantalla de presentación pulsas sobre el icono Info, podrás ver un breve resumen de consejos para la ejecución del CD-ROM.

En la parte inferior de la pantalla principal se te indica el subdirectorio del CD-ROM, así como el nombre del ejecutable al que hace referencia el navegador del CD-ROM. Si, por ejemplo, se te indica \PACKMAN\PACK.EXE, es que el programa se encuentra en el directorio \PACKMAN de tu CD-ROM y hay que ejecutar el programa PACK.EXE para comenzar con la demo. Esta información está repetida en las siguientes páginas para mayor comodidad.

VIDEO FOR WINDOWS 1.1D y 1.1E

386, tarjeta de sonido y Windows 3.1

● El programa *Video for Windows* es un reproductor de películas de vídeo en formato AVI. Es necesario tenerlo instalado si quieres poder disfrutar de estos ficheros. Una vez instalado es recomendable salir de Windows, resetear el PC y entrar de nuevo en Windows para que los cambios surtan efecto.

QUICK TIME

386, tarjeta de sonido y Windows 3.1

● El programa *Quick Time* es un reproductor de películas de video en formato MOV. Es necesario tenerlo instalado si quieres poder disfrutar de estos ficheros. Una vez instalado, es recomendable salir de Windows, resetear el PC y entrar de nuevo en Windows para que los cambios surtan efecto.

CHRONOMASTER

386 o superior

● Disfruta de la última aventura espacial de Capstone que incluye las voces de los famosos Ron Perlman, Brent Spiner y Lolita Davidovich. Esta aventura ha sido creada por el escritor de ciencia ficción Roger Zelazny.

WITCHAVEN

486 o superior

● Disfruta con este estupendo arcade 3D con el que te trasladarás a un mundo de fantasía donde dragones, ogros y todo un bestiario de enemigos pondrán a prueba tus reflejos. Para instalar la demo selecciona la demo de este juego pulsando sobre la opción "Change Install Game" que aparecerá tras teclear INSTALL.EXE en el directorio raíz de tu CD-ROM.

TEKWAR

486 o superior

● Disfruta de esta autodemo que te ofrece las mejores secuencias de este arcade futurista. *Tekwar* es un nuevo concepto de arcade que sigue la secuela del famoso *Doom*, pero que lo mejora con unos excelentes gráficos SVGA, además de unas animaciones increíbles.

CITIZENS

486 o superior, Quick Time for Windows

● Video del juego Citizens, un nuevo producto de Microprose que te ofrece dirigir una simulación de ciudad al nivel de los ciudadanos. ¿Estarán contentos con su ciudad?, ¿les afectará el cambio de estación?, etc. Para ver este vídeo puedes utilizar el transmisor de medios de Windows.

MAGIC THE GATHERING

386 o superior, Quick Time for Windows

● *Magic the Gathering* es un estupendo juego de cartas en el que cada jugador personaliza su baraja para entablar a continuación un divertido combate de cartas en el que hechizos, monstruos y maná están a la orden del día. Puedes visualizar este vídeo utilizando el transmisor de medios de Windows.



VIRTUAL KARTS

386 o superior, Quick Time for Windows

● *Virtual Karts* es una excitante carrera de karts en la que la velocidad a ras de suelo y las curvas peligrosas son la norma de cada circuito, además de los locos que están los pilotos. Para disfrutar de este vídeo puedes utilizar el transmisor de medios de Windows.



FORMULA 1 GRAND PRIX 2

386 o superior, Quick Time for Windows

● Disfruta de la mano de Microprose de la segunda parte de todo un clásico en las carreras de coches. Sus gráficos SVGA y jugabilidad harán de los amantes del género unos auténticos adictos al PC. Puedes visualizar este vídeo utilizando el transmisor de medios de Windows.



GRAN PRIX MANAGER
86 o superior, Quick Time for Windows

● Vive el mundo que hay tras las carreras de Formula 1, gestiona tu dinero y ficha a los mejores corredores del mundo en esta simulación económica. Puedes visualizar este vídeo utilizando el transmisor de medios de Windows.



BREAKTHRU
386 o superior, Windows

● Disfruta con esta demo jugable en esta nueva locura mental en la que tu misión principal es acabar con todas las fichas que saldrán en tu pantalla a base de agruparlas por colores. Un consejo: Utiliza las bombas y hazlas explotar cuando se encuentren en la base del puzzle.



ENTOMORPH
486 o superior

● Disfruta con esta demo de un fantástico juego de rol que te ofrece una nueva perspectiva de movimiento y una música excepcionales.

SILENT HUNTER
486 o superior

● Aventúrate en un submarino armado de proa a popa y ve en busca de inocentes cargueros con los que engrosar tu medallero de navíos hundidos.

STEEL PANTHERS
486 o superior

● El curso de la II Guerra Mundial está en tus manos. Ponte al mando de la poderosa máquina de guerra alemana y haz huir en desbandada a los aliados con este estupendo juego de estrategia.



MINDSCAPE
386 o superior, Video for Windows

● Este vídeo en exclusiva te ofrece las primeras imágenes de *Angel Devoid*, el último superproducto de la distribuidora Mindscape.



CORE DESIGN
386 o superior, Video for Windows

● En este vídeo podrás ver dos estupendos juegos de Core: *Thunderhawk 2* (una estupenda simulación de helicóptero) y *Shellshock* que te llevará a un futuro lleno de violencia al estilo de la música "rap".

US GOLD
386 o superior, Video for Windows

● El último gran producto que US Gold tiene previsto lanzar al mercado se llama Johnny Bazookatone, un magnífico juego de plataformas en el que la calidad gráfica y movimientos están a su más alto nivel.

ACTIVISION
386 o superior, Video for Windows

● Este vídeo te ofrece los productos que Activision está preparando actualmente y entre los que podemos encontrar: *Mech Warrior 2*, *Earthwormjim*, *The Elk Moon Murder*, *Spycraft*, *Muppet Treasure Island* y *Zork Nemesis*, entre otros.



SU 27 FLANKER
486 o superior

● Demo jugable del simulador de vuelo del avión soviético Su 27 Flanker. Existen dos versiones de esta demo: una para MS-DOS en el directorio SU27DOS y otra para Windows 95 que se encuentra en el directorio SU27WN95.

CLOCKWERKS
386 o superior, Windows

● Disfruta con la última locura de Alexey Pajitnov, el creador del archiconocido *Tetris*. En este juego tendrás que manejar una pequeña manecilla de reloj y conseguir que, a base de rotar, llegue sana y salva a la meta.

THIS MEANS WAR
486 o superior, Windows

● Juego de estrategia militar. El juego funciona bajo Windows y se maneja completamente con el ratón. Disfruta con esta estupenda demo jugable que te reta a la "madre de todas las guerras".





Contenido del 2º CD-ROM
Solución Multimedia

A partir de este número, OK PC se convierte en la revista multimedia más divertida. Cada mes incluiremos una solución de un juego comentado en la sección Tricks & Tracks con vídeos del mismo, los personajes y los objetos que puedes localizar.

Bienvenidos a la nueva propuesta que desde OK PC te ofrecemos. Ahora nuestros Tricks & Tracks resultarán más divertidos, pues como siempre las soluciones que presentamos en "papel" son las mejores que puedes encontrar, pero, para ayudarte aún más con ese punto de la aventura donde siempre te atascas, o cuando no encuentras un objeto vital para finalizar el juego, o cuando el personaje que deseas conocer no aparece por ningún sitio, OK PC utiliza las últimas técnicas multimedia y te ofrecemos vídeos con los puntos clave de cada juego para que todo eso no te vuelva a pasar.

OK PC Tricks & Tracks es un programa completamente interactivo y que funciona exclusivamente bajo Windows, ya que es el mejor medio para que puedas ver los vídeos del juego. Pues sí, como oyes, en la redacción hemos grabado algunas secuencias en los momentos del juego con una mayor dificultad, paso a paso, para que las puedas revisar cuantas veces quieras.

DESCRIPCION DE LA APLICACION

Tras entrar en la aplicación, aparecerá una pantalla con los distintos juegos que

INSTALACION DEL CD-ROM SOLUCION MULTIMEDIA

WINDOWS 95

- Si tienes instalado Windows 95, pulsa sobre el botón Inicio y selecciona la opción Ejecutar. Si tu unidad de CD-ROM es D, teclea lo siguiente:

D:\OKPC\INSTALAR.EXE

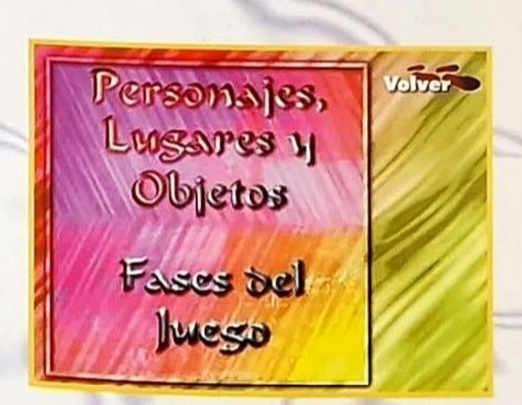
El programa se instalará y presentará dos iconos de la aplicación según quieras correr la versión de 256 o 64.000 colores. Para ello, pulsa sobre uno de los iconos y el programa comenzará a funcionar.

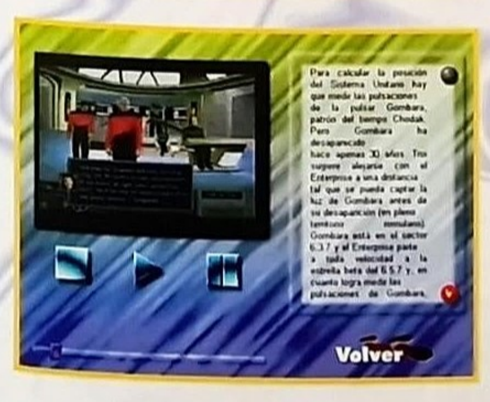
WINDOWS 3.1

- Ejecuta Windows
- Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo.
- Seleciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación:

D:\OKPC\INSTALAR.EXE

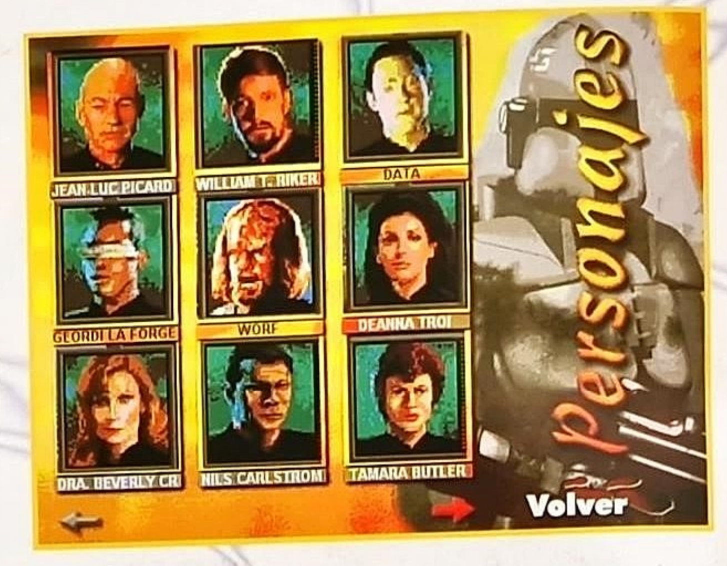
El programa se instalará y presentará dos iconos de la aplicación según quieras correr la versión de 256 o 64.000 colores. Para ello, pulsa sobre uno de los iconos y el programa comenzará a funcionar.











solucionamos cada mes; a su lado se encuentran las opciones de Créditos, donde se informará de las personas que han creado el programa, y Salir, para abandonar la aplicación.

Ahora selecciona la solución que quieras ver, simplemente pulsando con el cursor sobre su nombre y haciendo un doble clic. A continuación, dispones de un menú con las opciones principales: Personajes, Lugares, Objetos y Fases del juego.

PERSONAJES, LUGARES, OBJETOS

Cada una de estas secciones se compone de una serie de ventanas en las que, al ser pulsadas, aparecerá una información sobre todos los personajes, lugares y objetos del juego. En los lugares aparecerán mapas o descripciones de las distintas fases y localizaciones del juego. La información sobre objetos indicará el lugar donde se encuentran y su utilidad más obvia. La descripción de los personajes presta una pequeña "biografía" de los mismos y sus principales intervenciones en los juegos.

Las secciones se complementan con los botones Maximizar, que amplían el dibujo que aparece en patalla, y Volver, para regresar al menú anterior.

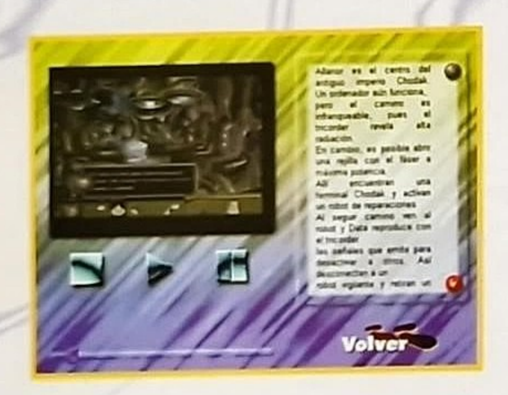
FASES DEL JUEGO

Aquí se presentan los vídeos sobre las partes más complicadas e importantes del juego. Asimismo se acompañan con una explicación de todos los pasos que hay que hacer para resolver la escena presentada en pantalla.

La pantalla de vídeos se compone de cuatro botones, para reproducir, parar, pausar la imagen o moverte a lo largo de todas las escenas. De esta forma, tienes un control absoluto para que no puedas perder detalle.

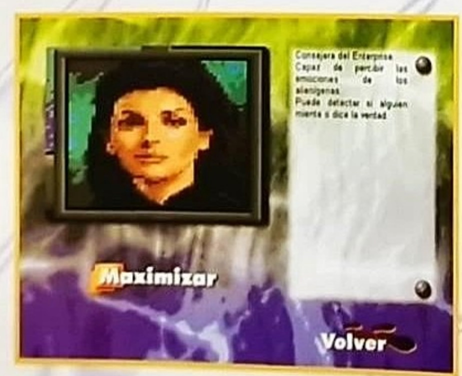
STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Inauguramos esta nueva etapa con una de las aventuras gráficas más absorventes que hemos visto en mucho tiempo. Basada en la famosa serie televisiva, con el capitán Picard y todo su equipo, y la todopoderosa nave estelar Enterprise, Star Trek te dará muchas horas de juego.













Si sólo te gustan las sorpresas agradables...

¡suscríbete!

Abrir cada mes un nuevo ejemplar de tu revista favorita es siempre un grata sorpresa.
Pero ahora, si te suscribes vas a tener otras muchas.
Por ejemplo: te enviamos cada número puntualmente a tu casa. Además puedes pagar tu suscripción de la manera más cómoda para ti.
Y lo más importante:

El Pilot Trackball de Logitech sustituye ventajosamente a los viejos ratones tradicionales. Es más ergonómico y preciso, incluye un software capaz de adaptarlo a sus necesidades y ocupa mucho menos espacio ya que no es preciso desplazarlo por la mesa. Y, naturalmente, es compatible IBM

¡Te regalamos este fantástico ratón de última generación!



Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo de un año y en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ 1er. APELLIDO ______
2º APELLIDO ______
DOMICILIO ______ NUMERO ______ PISO ______
C. POSTAL ______ CIUDAD ______
PROVINCIA ______
EDAD ______ CIF o NIF ______ TELEFONO ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

11.940 Pta. por un año de suscripción.
12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**
☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

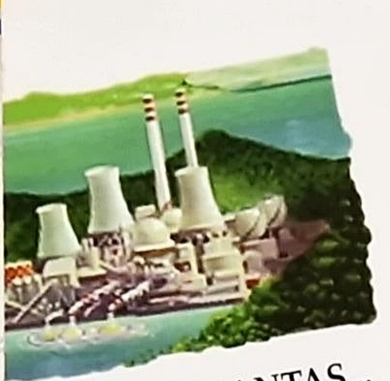
TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______
Caduca ______ 199______
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

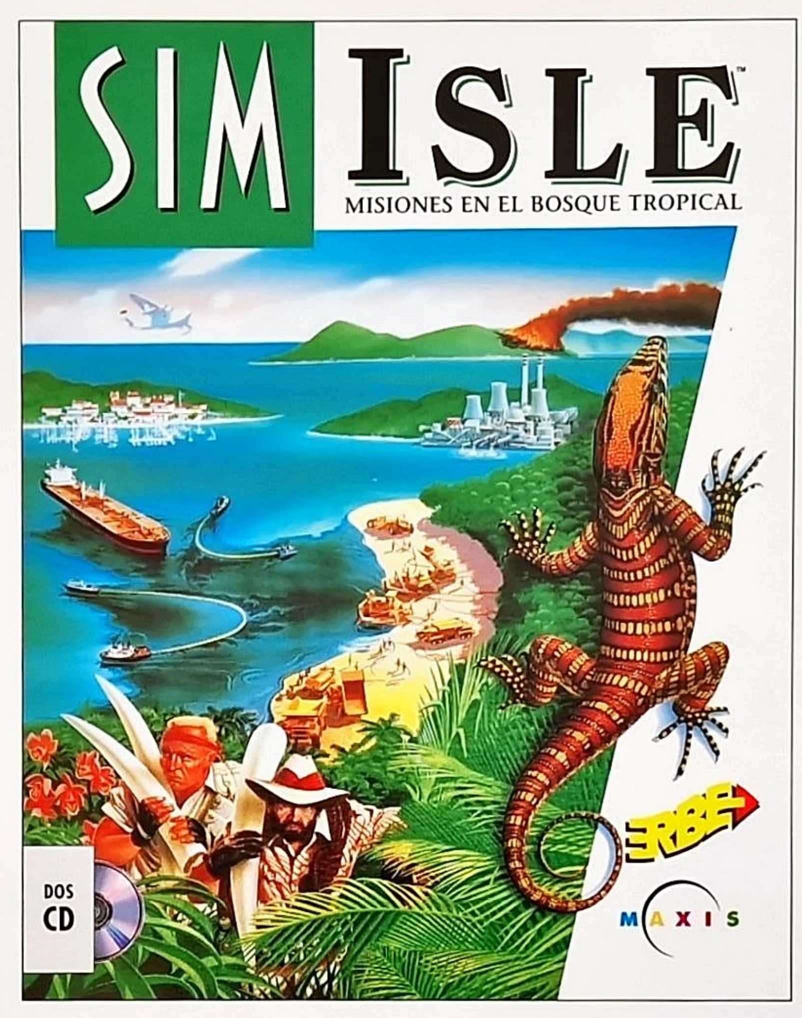
Envíe este cupón a: MULTIPRESS, S.A. Avda. Alberto Alcocer, 5 1° Dcha. 28036 MADRID Tno: 350 52 14 (6 líneas) Fax: 350 60 02



ESTAS PLANTAS...

... O ESTAS





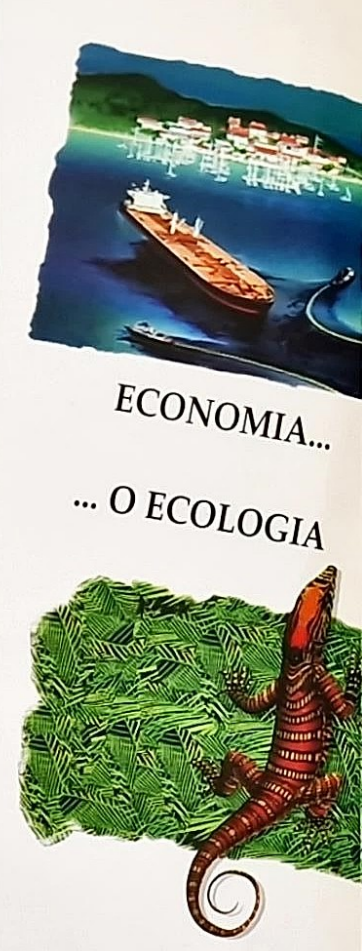


IMAGEN LIMITE

NATURALMENTE

LA DECISION ES TUYA

EN CASTELLANO

Imagina si controlases un archipiélago de islas tropicales con una de las mayores cantidades de recursos del mundo.

¿Cómo utilizarías todo ese poder?

¿Lucharías para asegurar la supervivencia de especies en peligro de extinción... o, por el contrario, expoliarías y despojarías a este ecosistema de todos sus recursos naturales?





SERVICIO TECNICO AL USUARIO
(91) 528 83 12



ERBE SOFTWARE, S.A. Méndez Alvaro, 57 - 28045 Madrid Tel. (91) 539 98 72 Fax (91) 528 83 63